3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.85

攻略透解

星之海洋2 二次进化 [PSP]

机动战士高达 00 [NDS]

重拳出击!

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

56页超豪华攻略

打造最详细的狩猎指南书



口袋光环 miniDVD

《MHP2G》达人视频 ——速杀迅龙

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖





一等奖





二等奖



三等奖





参与方式： 只要在2008年5月1日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中177页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第87辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

	广州市京仕敦电子科技有限公司		龙漫电玩	ezflash	EZflash小组
	黑角电子有限公司	GBalpha	GBalpha（中国）有限公司		
	Ewin flash小组	WiiOh.com 威奥数码娱乐	威奥数码娱乐综合网站		

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注


《掌机王SP》众小编倾力打造
怪物猎人 携带版 2nd G
PSP
最强攻略
P76
基本系统介绍/全武器能力评测&完整强化派生表
难点怪物攻略解析/独家公布怪物详细剥取资料
全区域采集资料大公开/猫人厨房&狩猎猫大揭密
村长、集会所关键任务列表/联机网战介绍
打造最详细、权威的狩猎指南书！


带你再度畅游星之海洋
攻略透解
星之海洋2 二次进化
PSP
详细剧情攻略&系统解析
全角色加入条件一览
全角色强力武器打造方法
实用游戏心得介绍
P132

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



148页大16开精装特辑＋精选CD

怪物猎人 系列终极画集（上下两册）

有史以来首本官方画集，PSP最高人气作品——“《怪物猎人》系列”完全画集登场。本书共分上下两册发售，从PS2到PSP，从第一作到最新的《怪物猎人便携版2nd G》，包括六部作品中的世界观、怪物、武器、防具、角色、未采用设定稿等等，“《怪物猎人》系列”诞生以来所有美图尽数收录于此！除此之外，本书还将奉送《怪物猎人2》精选CD，以供您倾听欣赏。



已上市，各地报刊亭销售中

5月A

游戏机实用技术

总第201期杂志迎来全新的变化！内文增加24页，迷你DVD兼容性大幅提高，新栏目新版块全面出击！本期收录《怪物猎人 携带版 2nd G》、《无双大蛇 魔王再临》、《星之海洋 二度进化》、《维京战神 神宫之战》四篇攻略，此外尚有《横行霸道4》全方位前瞻、特企、特稿、《生化危机5》最新影像等精彩内容，不容错过！本期附赠怪物猎人珍藏画册。





4月14日 全国上市

Tot.13

最动漫

“樱花坡道上的亲情守望”与你一同回顾《CLANNAD》所带给我们的种种感动；“轻国轻城轻小说 续”带你领略轻小说的魅力。DVD还收录有《.hack//G.U. TRILOGY》、《翼 东京启示录 公主预见的梦》、《CLANNAD番外篇 暑假的趣事》以及《黑之契约者番外篇》。豪华版更加送KEY&京都动画音乐精选以及《机动战士高达00》主题大提袋。



4月14日 全国上市

16开精装特辑＋流行音乐精选CD

四叶草

《四叶草》是一本面向年轻女性打造的流行文化资讯时尚杂志，它集合了女性向动漫游戏作品、日韩人气偶像、流行音乐以及服饰美容护肤等时尚流行文化，网罗女性关注的各个时尚文化层面，并采用双封面的特殊形式来满足不同读者的口味，力求以多元化的资讯带给你非同寻常的视听享受！



4月17日 全国上市

第1季

游戏·人 小说版

你读过中国游戏圈天南地北的故事吗？现在《游戏·人》特别推出这套不定期出版的小说集，由游戏行业从业者、撰稿人、玩家、网络作者共同创作。第1季收录栾东（《以后会想起三叔吗》）、徐继刚（《老友记》）、雪猹（《Working Title》）、雨滴（《两个人的距离》）、NESS（《巴别塔》）、食物（《年华·约定》）、迷路男（《正义少年》）、草虫May（《离歌》）等十余篇精彩小说。





4月16日 全国上市

变形金刚漫画 威震天本纪

《变形金刚漫画》重出江湖，再现塞伯坦钢铁星球风云变幻。《威震天本纪》为2007年IDW最新连载作品，目前已完结。全篇故事讲述了塞伯坦和平时期，年轻时代的威震天从一个普通矿工变成一个起义者，又辗转成为角斗场上的煞星，最终雄霸一方，建立霸天虎军事集团的枭雄传记，精彩超越想像！另附变形金刚音乐精选CD，收录《变形金刚》游戏原声。





4月19日 全国上市

生化危机官方小说7 零度时刻

黄道特快列车上的虐杀事件，押送途中逃脱的杀人狂魔，迫降于阿克雷森林的Bravo小队，深藏于底下的而神秘研究所，十年前的阴谋纠葛……这里是瑞贝卡与比利的震惊历险，同时，也是一切故事的起点……

广受期待的《生化危机官方小说》第七部终于问世，小说取材于发售于NGC上的《生化危机0》，但并非完全照搬，新增的剧情以及细腻的人物心理描写也是作品的一大亮点。





4月21日 全国上市

游戏年鉴十年

UCG十周年诚意奉献，《游戏年鉴十年》！收录1998年至2007年十年间总共2000款游戏大年鉴，以及超过800款百万大作销量总排行，全书文字量超过50万！特别收录UCG黄金眼栏目进化史，创刊至今所有黄金眼游戏评分全部收录，重温“黄金珍藏”级别精彩游戏点评。336页厚道容量，附赠十年精选CD，定价42元，4月22日全国上市，收藏你十年来最美好的游戏回忆！





4月22日 全国上市

掌机王SP 目录



VOL.85

美术总监：吴松
封面画师：变色猪



掌机情报站 006

走近业界 014

掌机黄金眼 018

前线狙击 022

新作拼盘 043

玩转NDS 047

玩转PSP 054

市场动态 062

特快专递 068

攻略透解 072

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 发售6天过百万，猎人势不可挡

EVENT

2008年3月27日，是备受瞩目的PSP超人气大作《怪物猎人 携带版 2nd G》(以下简称《MHP 2G》)正式发售的日子。为了纪念本作的发售，Capcom专程在东京SHIBUYA TSUTAYA正式开店前在店内举办了《MHP 2G》发售倒计时的特别活动，制作人辻本良三先生到场并进行了讲话。此外出演本作电视广告、给人留下很深印象的井上聪和川岛明也到了现场，将现场气氛营造得非常热烈。随后，随着几人的一声大喊"大家都去狩猎吧"，SHIBUYA TSUTAYA正式开店开始贩卖《MHP2G》正式版游戏，狩猎正式"解禁"。





实际上在SHIBUYA TSUTAYA正式开店之前，店前已经聚集了300多名排队等待购入游戏的猎人玩家了。在日本游戏市场，已经很久没有游戏人气高到如果不去提早排队就有可能买不到的情况了。据日本方面的报道，不只SHIBUYA TSUTAYA店前出现了玩家排起长队抢购游戏的情况，东京的每一家游戏店前在3月27日清晨均出现了久违的玩家长龙，秋叶原作为日本的ACG圣地更是出现了空前火爆的情景。据悉，在东京秋叶原的ASOBITCITY，游戏发售当天的早上6点30分时已经有15名玩家在排队等待，而ASOBITCITY要上午10点钟才会正式开店。据称，这些玩家提前将近4个小时来排队无一例外都是为了首日限量发售的《MHP2G》PSP主机同捆版，而随着时间一点点过去，店外排队的人群也开始逐渐增加，到早上8点30分时已经有超过40名玩家加入了排队等待的行列，由于ASOBITCITY首日拿到的PSP同捆版供货只有28套，而外面排队等待的玩家已经越来越多，因此店方提前开始发放认购券，到早上9点时认购券已经全部发放完毕。早上9时45分，ASOBITCITY提前15分钟开店接待顾客。店外排队的玩家被按顺序分批次引导到店内，购买同捆限定版的玩家被指引到2楼，只购买游戏或其他商品的顾客则直接在1楼付款。到10点45分时，店内贴出了"商品全





宿的游戏店门口都在开店前就聚集了超过200人的猎人玩家排队等待，新宿西口本店更是达到了最多600人的规模，“《怪物猎人》系列”游戏的人气可见一斑。

后据日本各零售店反馈的消息统计，本作在3月27日当天的销售量达67万套，其中约65.2万套为单独贩卖的游戏，另有1.7万套来自PSP同捆限定版。对比2007年2月系列前作《MHP 2》的首日销量51.2万套(其中游戏和主机同捆版的销量分别为49.7万套和1.5万套)，可谓有了不小的提高。而随后Capcom在游戏发售后6天的4月1日正式对外宣布，《MHP2G》的出货量已经突破100万套的大关，可谓势不可挡，这样的销售速度在累计销量630万套的“《怪物猎人》系列”中也是首屈一指。据统计，前作《MHP2》到目前为止的日本销量约为166万套，而如此看来本作打破这一记录的可能性很大。

部售完”的标志，仅仅1个小时的时间，除去预约的游戏，ASOBITCITY首日所有《MHP2G》游戏及同捆版套装即销售一空。此外，除去秋叶原，东京的其他地方可以说也被猎人们占据了。涩谷、新

事件 “PS之父”久多良木健入选CEA名人堂

日前，国际消费电子协会(Consumer Electronics Association)宣布，久多良木健将被载入CEA名人殿堂的花名册，正式的授奖仪式将在2008年10月21日于拉斯维加斯召开的消费电子产业论坛上举行，本次与他一起进入CEA名人堂的还有另外11名电子领域的入选者。而一如既往，久多良木健入选CEA名人堂的理由被归功于他对“PlayStation系列”品牌以及电子娱乐产业的贡献。本次与久多良木健一同入选名人堂的消费电子业名人还包括森海塞尔电子集团创始人弗里茨·森海塞尔博士，摩托罗拉公司无线通讯领域先驱马丁·库珀和移动电话发明者唐纳德·林德尔。

作为国际消费电子协会的主办方，CEA自2000年起创立CEA名人堂奖项以表彰那些对消费电子业做出过突出贡献的发明家、工程师、经理人、记者、公司及组织。截止到目前为止，已经有超过100个组织或个人入选CEA名人堂，从工业时代发明家托马斯·爱迪生到苹果创始人史蒂夫·沃兹尼亚克均入选其中。

2007年6月，由于消费者对PS3的慢热反应，巨额的运营赤字，再加上SCE被对手微软和任天堂从曾经的霸主宝座上一拉下马，前任索尼电子娱乐公司主席兼首席执行官久多良木健在一片质疑和批评的声音中被迫宣布辞去SCE首席执行官的位置。但有趣的是自打这位“PlayStation之父”从SCE最高位置上退下来以后，各种荣誉与授赏就接踵而来，继去年先后被美国娱乐软件协会和国家互动艺术与科学学院授予终身成就奖之后，本次CEA名人殿堂奖是久多良木健隐退以来获得的第二个大奖。



事件 SCE透露2008年后半将推出多款PSP大作

2008年3月25日是PSP在北美上市3周年的纪念日。在纪念这个可喜的日子同时，索尼官方自然也不会忘记出面为这台掌机在2008年下半段的市场推广提前制造一下声势。

SCEA市场部高级主管John Koller日前在接受记者采访时透露，下半年将有多款PSP大作问世，同时索尼还将发布许多新周边。抛开《特工叮当》和其他一些今年预定登陆PSP的体育类游戏，Koller透露还将有许多"非常独特"的PSP游戏在下半年推出，但他却不愿确认任何一款此前未公开的作品，只是表示其中的许多是以索尼旗下的重要品牌为依托的。

Koller在采访中还谈到了接下来索尼将在美国发售的几种PSP周边，其中包括PSP专用键盘(网络浏览用)、摄像头和北美版的专用外接GPS，售价和具体发售日目前尚未确定，但有望在今年秋天推出。

而随后记者和Koller谈到PSP与PS3的互动及相关下载业务时，Koller表示未来几个月索尼的主要工作依然以宣传推广为主，因为PSP store(PC用)服务目前还处在起始阶段。他表示PSP store对PSP未来的发展至关重要，因为这项服务还涉及到了初代PS和PS2游戏的数字下载发售问题。



事件 2007年度日本家用游戏白皮书发表

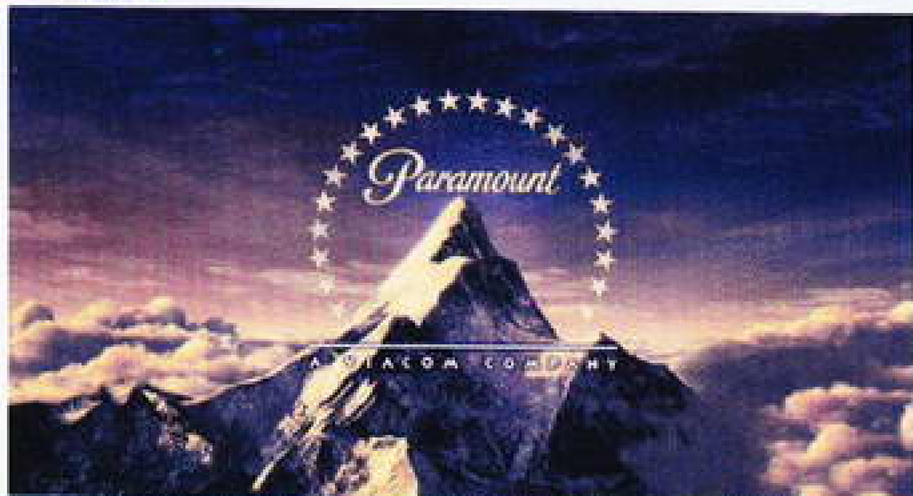
2008年4月3日，日本Enterbrain发表了2007年度日本家用游戏市场的相关调查数据，数据调查期间为2007年3月26日～2008年3月30日。数据显示，2007年度日本家用游戏市场整体规模为6769亿5000万日元，是前一年度同期的103.8%，其中硬件为3174亿7000日元，软件为3594亿8000万日元。任天堂无论在硬件销量还是软件销量方面均有骄人表现。2007年度NDS(包含NDSL)在日本的推定销量为634万3547台，累计销量为2216万9761台。而Sony的PSP表现也可圈可点，年度销量为342万7971台，累计销量为857万4026台。软件方面，NDS的《马里奥聚会DS》获得掌机类游戏的销量No.1，年度销量为165万9315套。

2007年度・2006年度的市场规模比较

(2006年度的统计期间为2006年3月27日～2007年3月25日)

2007年度(53周)	3174亿7000万日元	3594亿8000万日元	6769亿5000万日元
2006年度(52周)	3017亿9000万日元	3503亿日元	6520亿9000万日元
前年比	105.2%	102.6%	103.8%

事件 电影巨头派拉蒙宣布进军游戏产业



近些年来，电视游戏产业已经越来越受关注，各种之前与电视游戏产业并不沾边的其他领域的公司都相继以各种方式涉足游戏产业，比如之前传媒巨头Viacom旗下的Nickelodeon入主游戏业就是一个很典型的例子。日前，好莱坞电影巨头派拉蒙公司也正式确认了进军互动娱乐产业的消息。

根据Variety的报道，派拉蒙将投资多种类型的游戏作品，其中以掌机和手机上的休闲类游戏为主。

据派拉蒙互动娱乐业务高级副总裁Sandi Isaacs介绍，公司预计将从今年年底前正式开始发行游戏。她强调派拉蒙投资游

戏产业其形式将相对灵活，并不仅仅专注于游戏发行，同样也会开发一些独特的作品然后卖给其他发行商。与此同时，派拉蒙高层也对新的互动娱乐部门进行了一轮全面调整，出台从部门结构重组到人事变动等一系列举措，一批从前在大型游戏开发和发行企业中有过多年管理经验的新人将组建新的领导班子，不过按照目前的情况来看，派拉蒙初期的游戏开发项目应该还是以旗下电影品牌为主展开。

事件 游戏又背黑锅，NDS《忍龙》成为杀人帮凶？

EVENT

日前，日本茨城县土浦市警方抓获了一名犯罪嫌疑人，警方相信此人就是近来在当地以残忍手段犯下一宗杀人案和七起伤害案的凶手。而真正令人诧异的是，警方推断此人之所以犯下如此滔天罪行，其诱因在于一款可以“操纵忍者使用各种武器大肆杀戮”的掌机游戏。据茨城县警察署透露，犯罪嫌疑人于2008年3月19日在JR线荒川冲车站附近刺杀了一名男子并刺伤另外七人后逃逸，3月20日此人乘电车前往东京都秋叶原购买了一款新上市的掌机游戏，直到被捕前他手上依然还在玩着这款游戏。

虽然警方没有透露这款掌机游戏的具体名称，但透露游戏中有大量“操纵忍者使用刀、剑致对手于死地”的情节，再结合游戏的发售日是3月20日这一信息，不难推断出同期上市的掌机游戏中符合这一特征的只有NDS版的《忍者龙剑传 龙剑》。据茨城县警方推断，这款游戏在整个凶杀案的犯罪过程中起到了诱因作用。



新闻短讯

3000型？PSP新型号再起传闻

在SCE官方用户指南的网站上，PSP的1000型和2000型都有其特定的图片作为标签来分类，PSP－1000系列的标签为“1000 Series”，而PSP－2000系列的标签则是“2000 Series”，但近日在这两个标签的旁边突然多了一个写着“3000 Series”的图标，这表示PSP有可能再度改进推出新型号？这不禁让玩家们又兴奋起来。

而关于新型号传闻的另一方面证据则是来自著名黑客Dark_Alex和Mathieulh等人，他们在破解PSP系统3.80固件中发现了一段新的代码，就像当初在2.71版本的固件中发现的对PSP－2000型主机主板的早期支持代码一样，这表示索尼有可能正在开发PSP主机的新型号，不过也可能只是通过更改主板等部件使PSP不再被破解而已。

Capcom收购《侍魂 闪》开发公司为子公司

日前，Capcom宣布通过股票交换的形式将大阪游戏开发公司K2完全子公司化。Capcom表示此次收购K2是为了进一步强化游戏开发部门，K2曾是Capcom值得信赖的合作伙伴，收购K2能够使游戏开发更具效率、更加灵活。K2曾参与开发过《天诛 千乱》、《失落的星球》(即时演算DEMO)等，目前正在开发街机格斗新作《侍魂 闪》。

“《桃太郎电铁》系列”20周年纪念新作登陆NDS

“《桃太郎电铁》系列”游戏是Hudson的老牌人气作品之一，截止到今年这个系列的游戏已经有20年的历史了。为了纪念这个有意义的年份，Hudson于2008年4月2日召开“《桃太郎电铁》系列”游戏20周年纪念新作发表会，会上正式发表了NDS新作《桃太郎电铁 20周年》，游戏将于2008年12月发售。

作为“《桃太郎电铁》系列”集大成之作品，《桃太郎电铁 20周年》将新增全新要素，不仅角色、地图将3D化，电车的移动以及物件的购买等也将可以使用触控笔轻松操作。本作还将对应Wi－Fi联机，使“《桃太郎电铁》系列”首次实现网络对战。《桃太郎电铁 20周年》中的登场物件数量将达到过去系列作品之最，而坂本龙马等大量历史人物也将会在游戏中登场。

桃太郎電鉄 20周年

日本掌机软硬件周间销量榜

《口袋妖怪突击队 融合》果然不负众望地坐上了第一的位置，首周销量比前作多了5万多套。前作热卖近20万套的《模拟城市DS2》成绩也不错，最终销量应该和前作相差不大。《重生传说》复刻版以目前PSP的装机量来看有些偏低，累计销量要达到10万套以上已经比较困难。《马里奥赛车DS》是本次软件销量榜上惟一的老游戏，累计销量即将突破300万套。

2008年3月17日～2008年3月23日 **软件部分**

1 NEW
口袋妖怪突击队 融合
ポケモンレンジャー バトナージ
■Pokemon ■A・RPG ■2008年3月20日发售 ■4800日元
周间销量 24万3271套 累计销量 24万3271套
NDS

2 NEW
模拟城市DS2 古代到未来的城市
シムシティDS2 古代から未来へ续くまち
■EA Games ■SLG ■2008年3月19日发售 ■4800日元
周间销量 4万6446套
累计销量 4万6446套
NDS

3 NEW
重生传说
テイルズ オブ リバース
■NBGI ■RPG ■2008年3月20日发售 ■4800日元
周间销量 4万4888套
累计销量 4万4888套
PSP

4 NEW
美文字锻炼DS
DS美文字トレーニング
■Nintendo ■ETC ■2008年3月13日发售 ■3800日元
周间销量 3万7939套
累计销量 10万8822套
NDS

5 NEW
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你
ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため
■SEGA ■RPG ■2008年3月19日发售 ■4800日元
周间销量 3万5607套
累计销量 3万5607套
NDS

6 NEW
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランド カチンコガチンコ大活劇!
■Banpresto ■ACT ■2008年3月20日发售 ■4800日元
周间销量 2万8635套
累计销量 2万8635套
NDS

7 NEW
时光裂缝 寻找被夺走的过去
タイムホロウ 奪われた過去を求めて
■Konami ■AVG ■2008年3月19日发售 ■4980日元
周间销量 2万5827套
累计销量 2万5827套
NDS

8 NEW
无限回廊
无限回廊
■SCEJ ■PUZ ■2008年3月19日发售 ■3800日元
周间销量 2万4974套
累计销量 2万4974套
PSP

9 NEW
超热血高校国夫君 躲避球部
超热血高校くにおくん ドッジボール部
■Arc System Works ■ACT ■2008年3月19日发售 ■3800日元
周间销量 1万3619套
累计销量 1万3619套
NDS

10
马里奥赛车DS
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 1万3555套
累计销量 290万2103套
NDS

2008年3月17日～2008年3月23日 **硬件部分**

机种	周间销量	总销量
PSP	6万6092台	843万4681台
NDSL	5万5543台	1566万3850台（2211万3056台）
GBM	537台	59万9702台
GBA SP	225台	594万7210台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

欧美市场扫描，关注流行趋势

TOP 15

欧美掌机游戏排行榜

美国 NDS 游戏销量排行榜

统计日期 2008 年 3 月 23 日～2008 年 3 月 29 日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日期	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ACT	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.5.15	3万2329套	422万5401套	98
2	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2007.8.22	3万2120套	189万667套	32
3	ACT	忍者龙剑传 龙剑	Ninja Gaiden:Dragon Sword	Tecmo	2008.3.25	3万1586套	3万1586套	1
4	TAB	马里奥聚会 DS	Mario Party DS	Nintendo	2007.11.19	2万8724套	100万4382套	19
5	RPG	口袋妖怪 钻石·珍珠	Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo	2007.4.22	2万8361套	478万7257套	49
6	SPG	马里奥与索尼克 北京奥运会	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	2008.1.22	2万7016套	36万7801套	110
7	SLG	幻想宝贝	Imagine Babies	Ubisoft	2007.10.23	2万5011套	39万9664套	23
8	RAC	马里奥赛车 DS	Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.15	2万4766套	343万8794套	124
9	ETC	成人脑力锻炼	Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.4.17	2万4142套	267万5915套	102
10	ETC	任天狗全系列	Nintendogs	Nintendo	2005.8.22	2万1567套	677万7442套	136
11	A·RPG	塞尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo	2007.10.1	2万816套	148万5055套	26
12	A·RPG	最终幻想 水晶编年史 命运指轮	Final Fantasy Crystal Chronicles:Ring of Fates	Square Enix	2008.3.11	1万9282套	8万4827套	3
13	SLG	牧场物语 精灵驿站 女生版	Harvest Moon DS Cute	Natsume	2008.3.25	1万7355套	1万7355套	1
14	SLG	我的模拟人生	MySims	EA Games	2007.9.18	1万5640套	70万1079套	28
15	ACT	乐高星球大战 传奇	Lego Star Wars:The Complete Saga	LucasArts	2007.11.6	1万3660套	55万2374套	21

《忍者龙剑传 龙剑》上市第一周顺利冲进排行榜前三名，不过该作的可持续热卖值不是很高。除了长期占据排行榜的老牌劲作外，有一款游戏值得注意，那就是连续数周都挤进前十位的《幻想宝贝》，这款利用触控笔育儿的游戏深得女性玩家们的青睐，看来女性玩家的消费能力绝对不能轻视。

美国 PSP 游戏销量排行榜

统计日期 2008 年 3 月 23 日～2008 年 3 月 29 日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日期	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	A·RPG	危机之源 最终幻想VII	Crisis Core:Final Fantasy VII	Square Enix	2008.3.24	27万7653套	27万7653套	1
2	ACT	战神 奥林匹斯之链	God of War:Chains of Olympus	SCEA	2008.3.4	2万8286套	26万7578套	4
3	ACT	达斯特	Daxter	SCEA	2006.3.14	2万1446套	154万7464套	107
4	ACT	横行霸道 罪都故事	Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	1万470套	91万8998套	74
5	ACT	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	9529套	206万3229套	127
6	ACT	啪嗒嘭	Patapon	SCEA	2008.2.26	9011套	11万1659套	5
7	SPG	美国职业棒球大联盟 08	MLB 08:The Show	SCEA	2008.3.4	8202套	5万8226套	4
8	RAC	湾岸 午夜俱乐部	Midnight Club 3:Dub Edition	Rockstar Games	2005.6.27	6733套	116万9716套	144
9	SPG	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA Games	2007.8.14	5403套	53万5216套	33
10	ACT	索尼克 竞争者 2	Sonic Rivals 2	SEGA	2007.11.13	5350套	17万7064套	20
11	FTG	铁拳 暗之复苏	Tekken:Dark Resurrection	NBGA	2006.7.25	5192套	49万6924套	88
12	ETC	世嘉经典合集 收藏版	Sega Genesis Collection	SEGA	2006.11.16	5143套	29万6824套	72
13	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.9	4595套	68万4995套	25
14	ACT	索尼克 竞争者	Sonic Rivals	SEGA	2006.11.16	3936套	37万7186套	72
15	ACT	瑞奇与叮当 5	Ratchet & Clank:Size Matters	SCE	2007.2.13	3749套	42万5985套	59

《危机之源 最终幻想VII》美版终于在北美上市，首周销量就达到了将近28万套，这个成绩比榜内排名第二的《战神》1个月的销售总和还要多，北美玩家对《FF》的热情真是极其高涨。《GTA》的两款游戏借着家用机版《GTA4》即将发售的东风，周间销量相比前几周整整翻了一倍。



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编　之邀重拾笔杆。

也谈粘着度

《怪物猎人 携带版 2nd G》不费吹灰之力即突破百万销量，首周消化率达95.8%，带动当周PSP销量增长一倍，以将近13万台的销量超过了其他所有主机的总和。

我努力在我的记忆中搜索，结果发现实在想不起来还有哪款游戏资料片能卖得如此疯狂。"2G"的热卖让我想起去年《燃烧的远征》在北美上市时的狂热，《怪物猎人》与《魔兽世界》这个超级金矿本没有什么交集，不过二者都有着高粘着度的特点，其实从游戏设计思想来说还是有一点共通性的。"粘着度"这种东西是让游戏厂商又爱又恨的概念，对网游产业来说，高粘着度意味着用户的高忠诚度，意味着源源不绝的收入，但对于整个产业而言，一个游戏的粘着度太高，就夺走了其他游戏的饭碗，《魔兽世界》这样的巨作往往是踩着几十款游戏的尸骨而登上王座的，理由很简单——大多数网游用户的时间都被《魔兽世界》吸了个精光，谁还有工夫理会其他游戏？因此《魔兽世界》诞生之后，欧美网游业几乎可以与该作划上等号，除了《激战》等零星的几部作品业绩还算出色外，绝大多数游戏的经营都很困难，虽然整个行业的规模确实在增长，但大家的钱都落到了Vivendi的手中，即便是EA、索尼网络娱乐等业界巨鳄也都对此现象无可奈何，眼睁睁地看着这块大蛋糕被人独享。

从用户粘着度这个角度来说，《怪物猎人》堪称PSP游戏软件市场的《魔兽世界》，也许对网游一向鄙夷的很多家用机玩家不是很喜欢这种比方，但《怪物猎人》确实具备了不少网游的特征，区别在于：玩家在网游上投入的时间是直接与厂商的经济效益挂钩的，而《怪物猎人》卖到玩家手上后就没Capcom什么事儿了。花一个游戏的钱就能顶几十个游戏，玩家是实惠了，却苦了其他的游戏。PSP的大作本来就不多，那些指望着玩家在PSP无用武之地之时偶尔垂青的二线游戏被《怪物猎人》这么一冲击，日子就更加难过了。

游戏阵容的多样化是索尼一直都在追求的目标，要覆盖最广泛的用户群，就要有最广泛的游戏类型，从PS到PS2，都诞生了数百款的百万大作，其作品种类多样，男女老少均可找到适合自己的类型。任天堂在脑白金风暴之后，也在明智地将NDS转为游戏多样化的发展方向，这是任何一部主流主机的必经之路。目前PSP在日本也有这一方面的小小苗头，过去半年来大作阵容充实了不少，厂商们也都相当积极；美国方面，近期上市的《CCFF Ⅶ》首周销量超过27万，这差不多是前年《最终幻想Ⅻ》的一半，加上6月份发售的欧版，全球累计销量突破200万问题不大。用心制作的游戏总是会有人看见的。

反倒是索尼自己仍然一副不紧不慢的样子。索尼对PSP的"软件多样化"方针走的是创意路线，小品级游戏不少，创意也是可圈可点，可惜索尼毕竟不是任天堂，不花大本钱就很难有高销量的游戏。最近山内一典在英国媒体的采访时明确表态：PSP的《GT赛车》今年内别指望上市！这实在是一番令人心寒的话，看来索尼对目前PSP的发展速度很满意，反正也无望超越NDS，就心安理得地当老二。来日方长，PSP目前的发展已经相当稳健，《GT赛车》这种千万级大作还可再缓缓，Polyphony人手有限，要是误了《GT赛车5》的大事那可是大大的罪孽。在PSP像PS2一样走上百花争艳的巅峰时期之前，诸位猎人还是继续杀龙灭怪吧！



Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

挑战状

三月的最后一周，PSP在日本的周间销量接近13万台，达到了NDSL的两倍以上，这是该主机三年以来（NDSL发售至今）在本土市场首次以如此悬殊的优势压倒竞争对手。PSP急速上升的人气显然要归功于Capcom社的“《MHP》系列”，作为一个用来榨取剩余价值的追加资料片，《MHP2G》6天出货百万套的成绩足以证明其受追捧的程度。

众所周知，NDS是日本国内有史以来普及速度最快的游戏主机，已经不容置疑地成为市场的绝对主导者，然而PSP的硬件销量在今年初逐渐稳步上升，而NDS的销量则缓慢开始下滑，已经连续数周出现了主客逆转，这在日本游戏史上也是极为罕见的后来居上现象。对于时下的市场状况，笔者认为和软件供应状况的变化有着紧密联系。自久多良木健引咎辞职以后，索尼放弃了原先大打硬件性能牌的战略思想，重新回归到以软件至上的明智决策。从战略思想上，索尼也由当初和任天堂全面争夺市场占有率的攻击体制，转为以强化现有主流消费群为目的的差别共存方针，索尼和第三方厂商针对性地推出了大量品质优秀的传统游戏，极大充实了软件阵容。至于NDS平台，由于任天堂本社自去年下半年开始已经把软件开发重心完全转移到了Wii平台，缺乏有力的第一方新作支持，至今还是《马里奥赛车DS》等几款两三年前的超大作在勉强支撑门面。第三方阵营也拿不出市场号召力足以和“《MHP》系列”匹敌的新作，NDS推出的最大受益者之一Square Enix对翻炒陈年冷饭甘之如饴，完全缺乏进取心，引起了一些资深玩家强烈不满。可以这么说：NDS当年凭借优秀的异质软件打败了PSP，PSP今日又借助着人气游戏的实力暂时扳回了劣势。

曾有人把携带游戏主机市场的起伏归结为两款主机的硬件性能落差，本人对此并不否认。NDS和PSP性能差异无疑是非常悬殊的，PSP上类似《MHP》或《战神》这样需要强大硬件机能支持的全3D游戏都是NDS完全不可能实现的。也正基于这样的原因，导致NDS虽然始终占据了主导权，却始终无法把PSP完全逐出市场，PSP凭借其无可替代的魅力吸引了第三方和消费者。若时下两款主机的硬件性能差异没有那么悬殊，众多第三方根本没有理由继续支持一个相对狭窄的市场，完全会和昔日历次主机大战的结局那样舍小就大，最终市场占有率较小的硬件平台将因为持续失血而消亡。PSP现象应该已经引起任天堂的足够警惕，相信次世代的任天堂系携带主机，在硬件性能的配置布局会更加合理。

虽然目前PSP形势良好，但这样的强劲势头未必会延续太长时间，NDS终究还将安若磐石。虽然目前PSP在日本国内硬件大卖，但除了几款名厂大作以外，其软件群整体市场占有率依然远远无法和NDS匹敌，第三方厂商因此还是将NDS视为市场战略重点。最近一个多月以来，日本游戏开发厂商陆续发表了2008年度的软件计划，PSP近期的热销并没有根本扭转软件支持力度逐渐减弱的不利趋势，NDS进一步呈现了大作集中的霸者气象，甚至若干过去与任天堂阵营没有合作关系的厂商或开发团队也积极参入，如Square Enix的北濑佳范团队（《西格玛倍音》）和日本一SOFT（《魔界战记》）。归根结底：PSP的第二春到来得实在太迟，根据日本第三方厂商经营战略的持续性和稳定性，除非出现重大的转折，否则很难想象会改弦更张。进一步纵观全球市场大势，自PSP-2000推出以后并没有在欧美市场取得有效突破，对NDS的劣势反而有继续扩大的迹象。对于NDS主机，任天堂手里还握着许多足以制胜的王牌，至少在价格成本的控制方面肯定立于不败之地。已经有种种明显迹象显示，任天堂非常可能在今年下半年再度推出NDS的改良版，以期让逐渐归于平淡的市场重新火一把。

虽然始终无法撼动市场主导者的根本，但PSP现时的中兴局面已足够算得上摆在任天堂面前的一份相当严峻的挑战状，令其不敢过于懈怠……

风雨百年，重登王座（上）



作为当今游戏界当之无愧的王者，任天堂的掌机硬件销量、家用机硬件销量均排在世界所有游戏厂商中第一的位置；综合软件销量位居日本第一，世界范围仅次于EA。任天堂本社并不拥有游戏机的制造工厂，以前负责任天堂游戏机制造的是位于大阪的大洋化成株式会社，现在的主要生产线则安置在中国。

文 胧月 美编 澄香

在历史上的所有游戏厂商里，最为全面、也最无懈可击的非任天堂莫属。一脉相传的GB、GBA、NDS牢牢称霸着掌机领域；Wii虽然近来走势平平，却也稳居家用游戏平台的头号交椅，让任天堂收回多年的失地。软件方面，任天堂自社出品的游戏都有着相当不错的口碑与销售业绩，可谓叫好又叫座。旗下《马里奥》、《塞尔达》、《口袋妖怪》、《火焰纹章》等超人气系列对业界的影响力之大，甚至凌驾于“RPG君王”Square Enix之上。特别是“触摸纪元”系列软件发售后，更引得各大厂商争相推出仿制产品，这些跟风者不乏Square Enix、NBGI、SEGA等业界巨鳄。

进军电视游戏市场前



任天堂最早是成立于京都的花牌企业“任天堂骨牌”。“任天堂”这个名字其实从创业开始直到初代社长山内房治郎死去，其确切意思并无人知晓。不过，由于前任社长山内溥相信命运一说，所以一般理解为“谋事在人，成事在天”（运を天に任せる）。



第二次世界大战前，任天堂与日本专卖公社联手，面向日本全国发售与卷烟盒大小相仿包装的卡牌类游戏。战后，二代社长山内积良于1949年急逝，年仅22岁的山内溥就任任天堂第三代社长。

Tips

从初代社长山内房治郎到山内积良，再到山内溥，虽然三任社长都姓"山内"，其实并非我们想象中"父传子"的关系。山内积良是山内房治郎的女婿，旧姓"金田"，就任社长后成为山内氏家督。和房治郎一样，山内积良膝下并无男丁，长女和女婿稻叶鹿之丞生有长子山内博(后更名山内溥)。在鹿之丞突然离家出走后，整个山内家族的担子便压到积良的外孙，也就是年轻的山内博肩上。

当时任天堂的100多名社员显然对这个年轻的少主心存不服，可随着山内溥成功发起一系列的商业行为，如推广塑料纸牌，制造并发行日本国内的卡牌游戏、桌面游戏等，让任天堂的业绩得到显著增长。此外，任天堂还曾一时经营过育儿商品、出租车、酒店、文具贩卖等多项生意，可业绩并不理想，反而让任天堂欠下高额借款。

上个世纪70年代，任天堂在经营方阵上摒弃杂念，专注于玩具制造业，着手开发"爱情测试器"、"光线枪"等运用到电子技术的产品。任天堂此时在电子电气技术上的投入，与之后诞生的Game&Watch有着密不可分的关系。

Tips

爱情测试器

任天堂于1969年制造的玩具，形状类似电流表，从本体向两端各延伸出一条线，让恋爱中的情侣握住两端，该玩具会根据两人的手心出汗量来测定"爱情指数"。



任天堂大事记

1889年—山内房治郎(山内溥的曾祖父)创立"任天堂骨牌"，主要经营花牌制造业务，这就是任天堂的前身。

1902年—生产日本国内的首批扑克牌。

1929年—山内积良就任二代目社长。

1933年—"合名会社山内任天堂"设立。

1947年—"株式会社丸福"设立。

1949年—山内博(后改名山内溥)就任代表取缔役。

1951年—企业更名为"任天堂骨牌株式会社"。

1953年—开发并发售塑料扑克牌。

1959年—与迪斯尼合作，生产迪斯尼角色的扑克牌并投放市场。

1963年—企业更名为"任天堂株式会社"，并在大阪证券交易所2部上市。

1965年—横井军平入社。

1973年—为把《光线枪SP》(1970年发售)制作为街机游戏而创立子公司"任天堂娱乐System"，在保龄球馆开设激光打碟射击场。

1975年—任天堂娱乐System发售使用了赛马实际影像的投币游戏《EVR RACE》。

1977年—《电视游戏15》、《电视游戏6》发售，宫本茂入社。

1978年—任天堂娱乐System发售街机式样的电视游戏《Computer奥赛罗》以及三个版本的《打砖块》。

1979年—任天堂娱乐System发售《太空侵略者》的拷贝游戏《Space Fever》。

1980年—Game&Watch发售，掀起电子游戏的大规模热潮。美国纽约设立任天堂美国分部(NOA)。

1981年—街机游戏《大金刚》发售。

任天堂大事记

1982年—NOA规模扩大，并转移社址到华盛顿州的西雅图市。
1983年—家用机Family Computer(简称Famicom、FC)发售，在软件的带动下大热销。
1983年—任天堂娱乐System被任天堂本社吸收合并。
1984年—街机基板"任天堂VS.System"发售。
1985年—FC用游戏《超级马里奥兄弟》发售，NOA发售FC的美版机"Nintendo Entertainment System"(NES)。
1986年—从街机业撤退，发售FC磁碟机，同时发售的软件有著名的《塞尔达传说》。
1989年—掌机Game Boy(GB)发售。
1990年—FC的后继机种SFC发售，在旧西德的法兰克福市设立任天堂欧洲分部(NOE)。
1995年—开设Satellaview卫星信号服务，Virtual Boy(VB)发售。
1996年—Nintendo64(N64)发售，GBP发售，《口袋妖怪 红·绿》发售。
1997年—GB之父横井军平于车祸中去世。



新的领域，新的篇章



1980年，任天堂发售的Game&Watch大卖，设计者横井军平成为最大的功臣。不过，这还只是任天堂正式进军电视游戏业的序曲。1983年，任天堂生产的Family Computer(通称Famicom，简称FC)在日本引发轰动效应，在FC普及的同时，针对第三方游戏软件的制造及贩卖也出台了严格的制作许可制度。任天堂帝国的独裁虽然在很大程度上令第三方颇有微词，但正是因为FC对市场的独占，才有了今天电视游戏市场的基础。虽然FC的整体机能并不强，但低廉的价格(售价15000日元，是当时主流游戏机的1/2或1/3)是拓展用户群的利器，同时需要注意的是，尽管FC的综合机能不算高，但专门针对游戏功能的一套硬件并不弱于其他主机。就当时而言，与其说是FC抢夺了其他主机的市场，不如说FC自身就是更大范围用户群的开拓者，这点和当今的NDS/NDSL有着异曲同工之妙。"Famicom"一词在当时的日本成为所有家用主机的代名词，不过之后1985年在北美地区发售的FC并没有延续这一名字，而是采用了"Nintendo Entertainment System"(简称NES)，直译过来就是"任天堂娱乐系统"。

制作许可制度

雅达利在80年代初期把游戏市场扩充到20亿美元之巨，营造了一个"即便是烂作也能毫不费力卖出6位数"的黄金时期。雅达利于1978年由布什内尔转卖给华纳，而华纳在1982年60%的盈利就是依靠雅达利一家公司赚得的。在暴利的诱惑下，大量商家鱼龙混杂地投入游戏业，在商业利益的驱使下，它们出品的游戏大多乏善可陈，直接导致用户越来越不信任游戏界，FANS的热情急速冷却下来。1983年，电视游戏产业的收入突然从20亿美元剧降到1亿美元，游戏业大面积崩坏，软件滞销严重，导致囤积了大量软件的商家纷纷倒闭。华纳也在这时英明地放弃雅达利，几乎所有人都认为：电视游戏完了。



此时，任天堂开始分析市场的崩坏原因，最终得出"大批劣质软件必将拖垮主机"的结论。为了不让FC走上雅达利的老路，山内溥认为作为游戏平台的提供方，任天堂有权、也必须对本平台上发售的游戏进行审查。任天堂的技术部门给FC加上特殊的"密码匙"，只有经过任天堂许可的软件才能在FC上使用。这样一来，每年发售的游戏数量就被牢牢地控制住，企图趟着浑水捞一票的软件商逐渐减少，游戏品质得到大幅提升。



软件的制作和销售同时有条不紊地进行，山内溥将自社员工划分为三组，分别是横井军平领导的第一开发部、上村雅之领导的第二开发部和竹内玄洋领导的第三开发部，希望借由

1984年，为了应对FC在电视游戏市场的大范围流行，让硬部门的细化提高效率，以生产出低成本高品质的游戏。

Tips

任天堂现象

从上个世纪90年代初开始，任天堂的影响力就早已不局限在游戏市场，"Nintendo"几个字母被扩展解释为"虚拟现实"。以至于海湾战争中，因为使用了装有定位摄像头的导弹来攻击目标，与游戏中表现得极为相似，因此日本电视台甚至把海湾战争戏称为"任天堂战争"；而直到现在为止，日本医学界的内视镜手术也有"任天堂手术"的俗称。



1989年，初代Game Boy(GB)发售，这是一台拥有液晶屏的插卡式掌机。任天堂对GB的开发依然继承FC的思路，即不执著于机能，而把更多的精力用在控制成本和提高游戏自身价值上。由于自身游戏的高素质，玩家对这款仅售12500日元的黑白掌机爱不释手，而电池的优秀续航性能可以说是针对SEGA的Game Gear最有力的武器。此外，GB还支持有线通信对战，这种随时随地多人同乐的游戏方式在当时极具冲击性，朴素的技术下隐藏的，是超越主流的创意。

1990年11月21日，Family Computer的后续机种Super Family Computer(SFC)在日本正式发售，和FC一样，SFC也受到了广泛支持，首批出货在3天之内售罄。鉴于这种热卖势头，美国任天堂在9个月后就推出了SFC的美版机型SNES(Super Nintendo Entertainment System)，日美两版本的主机推出时间差比FC时期缩减了一半。

（待续）

任天堂大事记

1998年—Game Boy Color(GBC)发售。

1999年—N64的磁碟周边设备64DD发售，并开通N64的网络连接服务"Randnet"。

2000年—社址搬迁，霍华德·林肯辞去任天堂美国分部的首席执行官职务。

2001年—Game Boy Advanve(GBA)、Nintendo Game Cube(NGC)发售。

2002年—山内溥退休，岩田聪就任任天堂代表取缔役。同年，颜维群创立神游科技公司，负责在中国地区以iQue的品牌代理任天堂的主机与游戏软件。

2003年—Game Boy Advance SP(GBA SP)发售，FC与SFC停止生产。

2004年—Nintendo Dual Screen(NDS)发售。

2005年—Game Boy Micro(GBM)发售，任天堂Wi-Fi网络连接服务开始。

2006年—NDS的改良机种Nintendo Dual Screen Lite(NDSL)发售，家用机Wii发售。Virtual Console、WiiConnect24两项服务启动。

2007年—Nintendo Power服务结束，FC、FC磁碟机、SFC、NDS的售后修理服务结束。







栏目主持 雷伊

掌机黄金眼 POCKETGAMES GOLDEN EYES

怪物猎人 携带版 2nd G

モンスターハンター ポータブル 2nd G

UMD■Capcom■ACT■2008年3月27日■1～4人■无对应周边



画面	
音效	
系统	



作为一款资料篇性质的作品，《MHP2G》将游戏的系统又提升到一个新的高度。过场动画能直接跳过、角色能使用起上受身等细微变化确实能感受到厂商为玩家考虑得很周到。对新引入的狩猎猫暂不表态，毕竟在对付某些怪物的时候本人因嫌其拖后腿而强制让其不出场。G级任务的难度果然没有让猎人们失望，如果想单独完成这些任务，对狩猎者技术的要求非常高。



作为一款加强版，本作的内容十分厚道，先不说各种新防具和武器，光是研究各种旧怪物的新打法，就已经要花上上百个小时了，更何况还有那些新怪物和新任务，绝对是谋杀时间的利器。在新增要素里，狩猎猫的出现使单机狩猎难度有所下降，但这并不影响游戏整体的素质。综合以上各点，我想本作是绝对能对得起10分这个分数的。



虽然只能算是资料片性质，但加入的新要素、新系统、新怪物还是相当丰富的，尤其是狩猎猫的培育，这一部分非常有趣，使得单人玩也有了更多的乐趣。本作在细节上的调整非常贴心，看得出厂商在方便玩家的方面下了不少功夫。但不管怎么说，这些新要素和改进还谈不上质的变化，核心系统仍然是《2nd》的，期待正统续作的大革新。

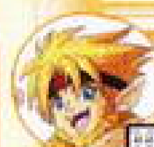
反叛的鲁鲁修 失去的色彩

コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS

UMD■NBGI■AVG■2008年3月27日■1人■无对应周边



画面	
音效	
系统	

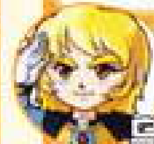


作为动漫改编游戏，本作素质只能算一般。游戏的特别之处在于作战方式和时间、机体能源的限制。以拥有Geass能力的角色进行游戏对FANS来说无疑具有不小的吸引力，对话中的一些恶搞台词也很迎合FANS心理。游戏中全新制作的动画片段不多，虽然有分支剧情可供选择，但由于游戏只有自动存档，要同时体验多分支剧情几乎不可能，玩起来非常不方便。



在动画第二季播出前推出的本作无疑赚的是粉丝们的"血汗"钱。不过作为一款文字游戏来说，本作的素质不错。原创动画片段、完全语音和多结局的设定看得出制作小组下了不少的功夫。遗憾的是游戏的剧情安排过于牵强，人物的描写也不是很到位，许多重要角色都变成了路人ABC。本作最具有"杀伤力"的还是加入了"些许"有关动画版第二季的剧情线索。

推荐



本作可以说近期推出的动漫改编作品里较好的一部。游戏采用了原创主角，使玩家可以看到原作故事的另一面，同时剧情上也对即将播放的新一季动画做了铺垫。相比剧情，游戏的战斗部分有点无聊，静止的战斗方式体现不出原作那种扣人心弦的感觉。不过只要是原作的粉丝，冲着那一点点新剧情和全程语音，就有足够的理由去玩了。

作为一款资料片，《MHP2G》内容的充实程度让人满意，新系统的加入以及细节方面的调整让游戏变得更加完善。《星海2》的游戏水准毋庸置疑，遗憾的是场景等方面都没有重制，有偷工减料之嫌。《圣痕》是NDS平台又一款出色的原创文字类AVG，推荐给喜欢此类游戏的玩家。

POCKETGAMES

星之海洋2 二次进化

スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション

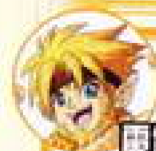
UMD■Square Enix■RPG■2008年4月2日■1人■无对应周边



画面

音效

系统



PS版的《星海2》毕竟是一代名作，所以这次的PSP移植版素质也不会差到哪里去。游戏的系统还是一如既往的优秀，这一点越是玩到后面感觉就越明显，种类繁多的特技让游戏变得非常有趣。不过相比PSP版前作的全面进化，副标题为“二次进化”的本作却没有带给大家称得上“进化”的震撼，游戏中的场景没有经过重制，看上去非常模糊。

推荐



重制版的画面有所加强，技能魔法特效更为华丽，当然，这仅限于3D画面，2D画面绝对有比例拉伸的嫌疑。可能是受先入为主等观念的左右，以前有接触过PS原版的玩家多少会不满于本作的人设，当然新加入的剧情和CG让人眼前一亮。另外，本作在系统上依旧没有针对掌机做出任何性质的优化（例如中断记录等功能），这点让人不太满意。

推荐



游戏的重制度值得质疑，具体体现在该重制的地方不重制，比如应该增加的记录点或中断记录；不该重制的地方变得叫人很不习惯——游戏人设。由于前作《初次启程》已经完全采用了2代的系统，并且在画面上大幅度进化，因此玩到本作时反而有些失落。好在游戏的剧本比1代优秀不少，而且加入了新剧情和新CG，让人有足够的热情将其通关。

圣痛

LUX-PAIN

卡片（1Gb）■MMV■AVG■2008年3月27日■1人■无对应周边



画面

音效

系统



本作素质好得超出预想，动听的主题歌和大量的语音让其表现力成为同平台游戏中的佼佼者。尽管“西格玛系统”没有想象中那么有趣，不过由于本身选材新颖，在剧情的安排上也跌宕起伏，不会叫人昏昏欲睡。游戏的整体气氛很诡谲，很适合有猎奇心理（非重口味）的玩家。稍微抱怨一下本作的存档功能不是很自由，存档时的字体也容易让人弄混。

推荐



精雕细琢的画面、动听的音乐以及曲折的情节，《圣痛》无疑是一部非常成功的AVG作品。相比先前发售的《时光裂缝》，本作的世界观比较灰暗，到处充满着死亡的气息。游戏对人物的内心刻画非常到位，故事中有许多引人深思的东西。比较重要的剧情都加入了配音，这让玩家更有代入感。对剧情深度有要求的电子小说爱好者不妨来尝试一下本作。

推荐



本作并非单纯的指令选择式AVG，能够读取对方的思念并且进行干涉很有意思，不会让人乏味。游戏的人设不错，丰富的语音和好听的主题歌给人印象不错。游戏的剧本也很优秀，但想要真正理解游戏的世界观需要花费很大的力气。游戏中的专有用语比较多，别说日语不好的玩家，就算是日语高手想要真正把它们消化恐怕也要花上一段时间。

推荐

机动战士高达00

机动战士ガンダム00

卡片（512Mb）■NBGI■ACT■2008年3月27日■1人■无对应周边



画面

音效

系统



本作伤透了无数FANS的心，不但战斗系统毫无特色可言，画面也惨不忍睹，更从众FANS那得到了“马赛克高达”这一爱称。虽然游戏中的任务数量不少，但平均难度过低，打着打着很容易让人觉得乏味。幸好作为一款ACT，本作的操作手感与速度感还是相当不错的，七种不同的结局也有一定的吸引力。总之，若不是《00》的忠实FANS，还是少碰为妙。



第一感觉是：“大家都被骗了。”对比实际画面，厂商之前的宣传图片的确是玩了高明的障眼法，随之而来的后果就是让人无法容忍那个由调色板一样的色块堆砌出的地面。至于打击手感只能算不过不失，流程很单调，隐藏要素既少又不厚道，完全是厂商借着《00》人气的快餐作品，如果能拿出制作PSP版《高达》动作系列时50%的精力，也不至于如此。



本作是话题性动画《高达00》的第一款改编游戏，虽然原作动画还算可圈可点，但是游戏的素质就不敢恭维了。刚公布的时候看静态画面还觉得不错，但是到实际游戏画面里机体和背景的建模就是一堆马赛克，动起来惨不忍睹。比起画面不好，更令人不解的是NBGI游戏向来良好的打击感在本作里也丝毫感觉不到，本作真是足够“FANS向”的了。

放课后少年

放课后少年

◆Konami◆AVG◆2008年1月31日◆日版

◆1人◆512Mb◆4980日元◆无对应周边

游戏时间：20小时以上

黄金眼评分：25　文 宇轩　NDS



黄金眼 REVIEW



童年是一个人一生中最珍贵最美好的时光。那个时候，没有金钱、权利这些令人烦恼的概念，也不必整天为以后的生存问题而发愁。那时的游戏是最简单朴素的快乐，那时的友谊是最单纯真挚的情感。可当我们明白这些的时候，我们都已经长大了，随着舞台延伸，我们有了多姿多彩的生活，我们有了更加广阔的空间。我们本应该更开心、更幸福，但我们的笑容却失去了从前的灿烂。我们缺少了什么？心里知道，说不明白。只是，它再也找不回来了……

真实的代入感

很多人在评论《放课后少年》时，都会不自觉地拿它去与《我的暑假》做对比。的确，这两个游戏的定位和题材都是相同的，在画风上也极其相似。但其差别就在于，《放课后少年》的主线更加明晰。从主人公无忧无虑的生活开始，一直到收养流浪猫、父母因工作需要而搬家等事件发生，最后和同伴告别离开小镇，整个故事就像真实发生在我们身边一样，丝毫没有做作的成份。也就是这种真实感，使得游戏的代入性大大增加。在玩游戏的时候，经常会发出类似“啊，这不就是以前的我嘛”或者“这种傻事我也做过”的感慨。这就是本作最成功的地方。

许多人都会为游戏是贴近真实还是虚幻更好而争论不休，其实这个问题并没有讨论的必要。贴近现实的游戏会让我们更加迅速地融入角色，而虚幻的故事背景则更容易让我们被游戏所吸引。这两种类型都有其各自的独特魅力。

平凡中的深意

无论是《我的暑假》还是《放课后少年》，其独特的创意都是值得称赞的。虽然游戏本身看起来是偏向低龄人的作品，但其实，它所能吸引的人群非常广泛。游戏的故事主要围绕着亲情和友情之间的关系展开。白天，小伙伴们和你聊今天课堂上发生的趣事，和你一起玩耍，而晚上，父母则语重心长地对你说着一些唠唠叨叨的话语，还常常将你的梦想无情地打破。当年的我们，就像是主人公一般迷茫，可是现在，当我们从第三者的角度来玩本作时，我们却会从这些平凡的点滴中理解很多，懂得很多。真挚的友谊固然珍贵，但父母的爱却是最最无私的。

点睛的细节

在游戏中，你会发现许许多多可以互动的小细节。河边的跳跳鼠、呼啦圈，学校的单杠、秋千还有回家路上的跳房子等等，都可以直接作为独立的小游戏来玩。虽然这些小游戏对游戏的主线并没有什么影响，但却有很强的趣味性。放学后的生活本来就是丰富多彩的，童年的我们也是对任何事物都充满了好奇心，常常不知不觉才发现，太阳已经落了山，该是吃晚饭的时间了。可以说，正是这些小游戏使得游戏本身的内容更加充实，为“放学后”的主题画上了点睛的一笔。



玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+

マナケミア 学園の錬金術士たち ポータブルプラス

◆Gust◆RPG◆预定2008年夏◆日版
◆1～2人◆4800日元◆未定
PSP

本作移植自PS2，从官方公布的消息来看，制作商对本次的移植可谓十分用心。本作不但保留了PS2版精美细腻的画面，还加入了PSP版独有的强大BOSS，且数量不少。下面，就让我们看看具体介绍。

文 胧月
美编 咕噜

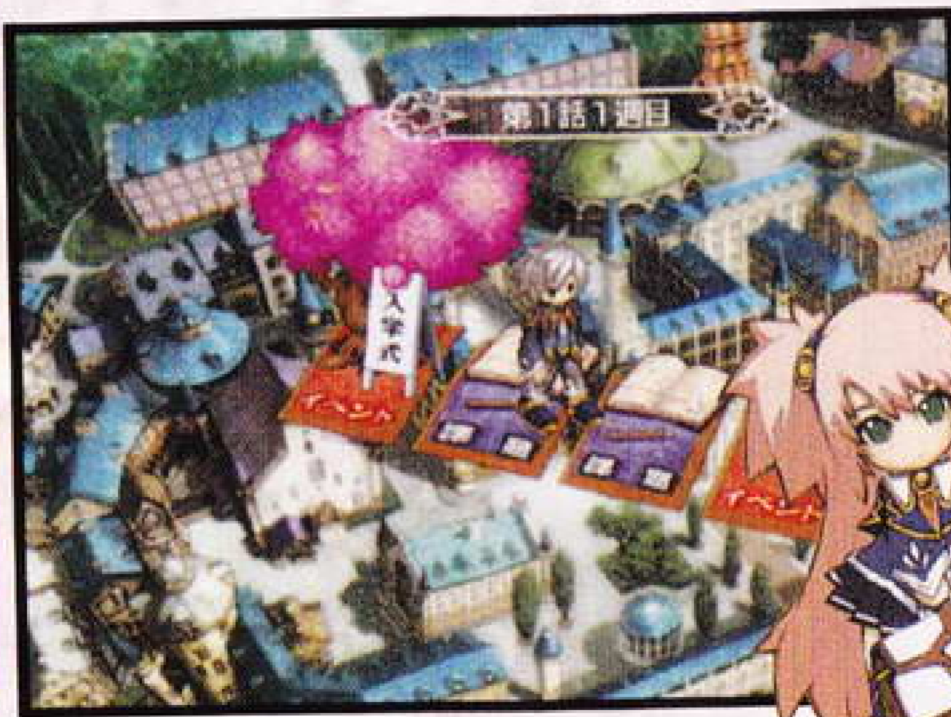


Story

在幽静的森林里，一位少年和“玛娜”化身的黑猫生活在一起。对于少年来说，黑猫是他惟一的朋友，也是如同亲人般的存在。突然有一天，一位自称炼金术教师的人来到这里，打破了少年宁静的生活……



玩家在游戏中将扮演主人公，以成为一名优秀的炼金术士为目标，体验三年的学园生活。在这个过程中，玩家不但要完成老师布置的任务，还要搞好人际关系，这样才能引发各种特殊事件。





主要人物介绍

维因·阿尔诺奥斯
声优 石田彰
本作的主人公，性格乖巧、乐于助人，不过自己却总是扯上麻烦事。

菲罗梅尔·哈尔特古
声优 野川樱
性格开朗的炼金术痴迷者，工作室时常爆炸也是拜她所赐。

刚纳尔·达姆
声优 崛内贤雄
维因的学长，时常给维因出难题。

罗克希斯·洛斯克兰兹
声优 岸尾大辅
出身名门的少年。看起来沉着冷静，其实很容易发脾气。

完成课题获得学分吧！

老师所布置的课题内容有许多种，如利用炼金术制造道具、消灭怪物等等。若没有在规定时间内完成课题，老师将会在自由活动时间强制主角留下来补习。也就是说，想要拥有更多的私人时间，就必须完成课题。



▲成绩越好得到的自由活动时间也就越多。



▲采取课题需要的关键道具。

与同伴齐心协力消灭敌人

战斗前玩家可以自由调整“前卫”和“后卫”，但参加战斗的只有三名“前卫”。若消耗一回合，可以让“前卫”与“后卫”交换位置，交换位置时角色还能发动强大的辅助技能。



强力必杀！

◀每个角色各自拥有独特的必杀技。

协力技



▶在战斗中若满足一定条件，便可发动协力技“Variable Strike”。

PSP版原创要素

协力战斗模式！



和朋友联机后，玩家能够挑战联机模式独有的超强BOSS，但这些BOSS在本篇中不会出现。成功击败BOSS后，玩家可以获得珍贵道具，这些道具可以在本篇中使用。



◀若没有足够的等级，很容易被BOSS秒杀。


▶协力战斗模式中的原创BOSS。

主要人物介绍


安娜·蕾姆丽
声优 宫崎羽衣

流着东之国之血的武术达人，小小年纪就能独当一面，不过思想有点固执。


妮可
声优 泽城美幸

活泼开朗的兽人少女，属于标准的行动派。


姆沛·奥克塔维亚·翁德拉谢克8世
声优 cho

学园的神秘生物，它能够给工房带来很大影响。


帕梅拉·伊碧斯
声优 谷井飞鸟

住在学园的幽灵，对身边发生的事漠不关心，却意外地受到了学生们的喜爱。

开学了！同学们，一起探索迷宫吧！

队伍中最多可容纳6名角色，这些人物来自不同的种族，不过也是同一个学校的学生，因此在着装上非常统一。

人类男

人类女

精灵男

精灵女

种族 人类

在本作的世界里，人类的人口数量位于所有种族的第一位。各方面能力都较为平均，不管分配哪种职业，他们都能拥有出色表现。

种族 精灵

身材苗条，容姿端丽的种族，擅长使用魔法，敏捷度也在普通人类之上，但弱点是力量和生命力都比较低，不擅长肉搏战。

◀在游戏开始的"入学手续"中，玩家要选择角色的种族、学科、性别等属性资料，搭配出的角色种类可达数百种，游戏最多允许玩家创建100名角色。

剣と魔法と学園モノ。

文 胧月　美编 Yangyu

本作是一款迷宫探索型的原创RPG，玩家可以选择不同种族的男女十种角色，自由分配他们的初期数值，再为角色确定学科，然后使用自己创建出来的这些角色攻略迷宫。首次报道将为大家揭示游戏的主要系统和四个主要种族。

剑、魔法与学园物
剣と魔法と学園モノ

NDS ◆Acquire◆RPG◆预定2008年6月◆日版 ◆1人◆售价未定◆对应周边未定

角色状态CHECK！

角色日后的成长方向和学得的技能种类由种族和学科决定，要培养出符合自己意愿的角色，就要事先了解决定角色状态的诸多要素。

习得魔法

魔法有"魔术士"、"僧侣"、"超能力"和"召唤"4种，每种都有7个等级。要注意魔法的使用有次数限制，当魔法等级提升后，能够使用的次数也会相应增加。



基本数值



决定角色能力的数值有6项，分别是力、智慧、精神、生命力、敏捷和运，很传统的能力系统。



装备

本作中的装备包括武器、首饰以及身体上的六种防具，一共8个部位。"刷装备"很可能成为谋杀玩家时间的重要系统。

妖精女

妖精男

矮人男

矮人女

种族 妖精

长有透明羽翼的妖精，力量和生命力比精灵族更为低下，几乎无法使用武器。不过极高的敏捷性仍让他们能在队伍中发挥自己的能力，魔法的使用水平也高于一般人类。

▶选择种族、分配初期点数、选择学科这三项工作都完成后，该角色就创建完毕了。

种族 矮人

身材矮小，面部如同犬类，全身都覆盖着毛皮的种族。从图中的武器就可得知，近战是他们的长项，不过相对地，行动迟缓、不擅长魔法是较为麻烦的弱点。

队伍编成

把做好的角色编进队伍，就可正式开始游戏。攻略迷宫采用任务制的形式，这些任务实际上都是学生们的课程，包括战斗、探索等种类。每完成一个任务就可暂时返回学园，尝试挑战新的任务。

编成队伍！



◀角色有善、恶、中立三种属性，这些属性间的契合度也是决定队伍战斗力的要素。



▲▼迷宫内遭遇怪物后会进入战斗，战斗胜利除了能获得经验值以外，也能得到金钱和道具。



闯荡迷宫

领取完任务就能在迷宫里展开冒险了。探索过程中如果遇到魔物就会进入回合制战斗，战斗中的行动顺序由各角色的敏捷度决定。



◀▼迷宫的地貌各有特征，出现的怪物也种类繁多。



文 雷伊 美编 小鱼仔

VALHALLA KNIGHTS 2
ヴァルハラナイツ2

《瓦尔哈拉骑士2》即将在5月底与玩家们见面。由于前作销量不错，所以厂商对本作的重视程度很高，在宣传力度方面也明显比前作要大得多。厂商对本作的期望销量是10万套以上，而针对的目标用户层也很明确——《MHP》、《CCFF VII》的玩家。如果游戏素质过硬，再加上到位的宣传，要达到这个目标应该并不困难吧。

瓦尔哈拉骑士2
ヴァルハラナイツ2
◆MMV／K2◆A・RPG◆预定2008年5月29日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆无对应周边
PSP
相关报道 Vol.73 P38/Vol.79 P32

随心所欲打造自己的角色

前作的角色育成系统颇受好评，本作中角色育成的自由度将变得更高，并且加入了一些新要素，现在我们就一起来看一下。

技能系统

本作中，每个职业的技能分为“动作技能”和“基础技能”两种。根据技能的搭配组合，玩家可以创造出各种各样的角色，比如能够使用魔法的剑士等等。



队伍组合更加自由

在前作9种职业的基础上，本作还加入了擅长接近战的拳法家、使用附着魔法支援战斗的巫师等全新的职业。多样性的职业使得成员在战斗中的分工更加明确，玩家可以自由搭配战斗的人员构成，使队伍发挥出无限的可能性。



▲新职业巫师的附着魔法使用起来非常方便，在队伍中配备一名的话会很实用。

人类

所有能力都很平均的万能型角色，不管从事任何职业都能发挥出不俗的实力。

精灵

在知识力方面较为出色，在魔法的使用上令其他种族只能望其项背，是魔法类职业的不二人选。

晓

在前作的“倭国”中登场的种族，他们蕴藏的能力目前仍是谜，不过看样子应该比较擅长体术。

游戏内容更为饱满

本作在内容方面将比前作更为丰富，一些新要素的加入将使游戏的耐玩度进一步提高。

斗技场 和敌人进行连续战斗，如果胜利的话可以得到丰厚的奖品。

敌人的成长与稀有怪物 根据冒险的进行程度，游戏中敌人的强弱也会发生变化。迷宫中会偶尔出现比通常情况更强的敌人。

隐藏迷宫 目前还未详细公布，也许要等剧情模式结束后才会出现吧。



▲想要称霸斗技场困难重重，但相信没人会经受得住丰厚奖品的诱惑。

物品种类大幅增加

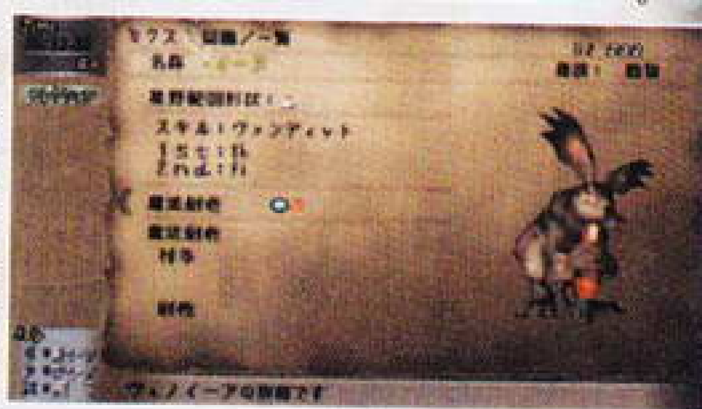
本作中武器、道具以及怪物的种类相比前作都得到了增加，具体的增加情况可见表中所示。

	前作	本作
武器	219种	380种以上
道具	77种	100种以上

	前作	本作
魔法	48种	70种以上
怪物	168种	240种以上



◀本作中新加了仓库，暂时不要的物品可以存入仓库中。



▶打倒过的怪物会被记录在图鉴上，方便以后查看。

支持双人协力游戏

通过无线通信功能，本作可以实现双人协力游戏。玩家可以和朋友一起挑战任务，收集各种物品。



▶双人协力将使游戏的乐趣倍增。

掌握剧情关键的两个人

企图灭绝人类的审判女神，以及勇敢地阻止她的水晶魔女，是本作中的两位关键人物。本作的故事从两人战斗的1000年后开始。继承了水晶魔女意志的人类为了改变自己的命运，必须与审判女神发生战斗。

水晶魔女

审判女神

霍比特

身材瘦小但动作很快的种族。由于天生灵敏，可以轻易将敌人玩弄于股掌之间，适合盗贼等速度快的职业。

矮人

能够使用强韧的身体进行接近战的种族，由于不擅长使用魔法，所以适合战士等物理系职业。

消失的人们

废墟化的世界

这是现实，还是梦境？

是虚幻还是真实？

被“逢魔”遮蔽的天空

时代，已经被改写了





SIGMA HARMONICS™
シグマハーモニクス



西格玛倍音
SIGMA HARMONICS

文 胧月 美编 小鱼仔

NDS
◆Square Enix◆RPG◆预定2008年夏◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

SE的原创RPG登陆NDS平台，和当初《美妙世界》公布时一样，本作的人设、世界观和游戏方式都给人强烈的新鲜感。游戏标题中的“西格玛”是主人公的名字，也是希腊字母“Σ”的音译，制作人称该名字跟剧情有着很深的关联，究竟内涵几何，就等游戏发售时再好好去体会吧。



充满推理要素的RPG

本作从某种意义上是新颖的"A·RPG"，不过这个"A"并非代表动作，而是代表"Adventure"，即将AVG和RPG两种游戏模式相结合。游戏的主人公名为"黑上西格玛"，本该过着平凡生活的他却因为过去被人篡改而进入了遍地废墟的世界。玩家要扮演西格玛，在这个荒废的世界里解开谜题，并与名为"逢魔"的敌人战斗。

值得一提的是本作的制作阵容非常豪华——"《FF》系列"监督兼制作人的北濑佳范，参与制作《FF Ⅶ》和《DCFF Ⅶ》的千叶广树，参与制作《CCFF Ⅶ》和《DCFF Ⅶ》的仲秋勇作等。千叶先生表示，这是一款AVG要素浓烈的RPG，玩家游戏时仿佛在阅读横沟正史和江户川乱步这些名家的推理小说。



黑上之馆

黑上馆是惨剧的发生地，也是西格玛的出生之处。该馆面积广阔，可因为过去被改写而化作废墟。

逢魔和过去 惨剧的真相

本作的主要舞台是一座洋馆。由于"过去"被改写，惨剧接二连三地发生。西格玛和他的搭档弥音为了探明事情的真相，让未来恢复原貌而四处奔波。在探索时遭遇逢魔会进入RPG式的战斗部分，角色能通过战斗获取到的经验值提升能力。



洋馆中心的大钟房间

◀房间的正对面矗立着巨大的座钟，一架钢琴安放在场地中央。这充满幻想风格的房间里也会发生惨剧吗？

▼两人认识到过去已被改变的事实，对当前世界带来了多么严重的影响。



过去发生的残忍杀人事件



◀老年女性的惨死事件发生！犯人到底是谁？

▶在收集情报的过程遇到的谜之黑衣男子，他似乎对西格玛尚且存活的事实感到惊讶。

探索洋馆，收集情报







◀▲为找寻时间的真相，黑上西格玛要以探索和推理来推进游戏流程。通过游戏实际图片可以发现，玩本作时需要将NDS竖立，以触控笔操作西格玛的移动。洋馆的每个角落都可能隐藏着极密情报，千万不要漏掉。

▶黑上家的历史受到修改，继而导致杀人事件连续发生。据说打败逢魔就可以修正被歪曲的过去。





解决事件，夺回"真实"

黒上西搭玛

刻音已全部奏响，真相很快就能浮现



▲收集散落在洋馆四处的重要情报就会转化为"刻音"，这是推理部分的关键道具。

▼探索过程中，玩家一旦头脑里闪现出灵感，就可随时进入推理模式。根据棋盘上配置的刻音种类和位置的不同，推理出的答案可能也不一样？





推理的关键道具 刻音

所谓"刻音"，是把推理的必要情报视觉化后得到的关键道具。收集这些刻音，在推理部分中将它们摆放在棋盘上，以解明事件的真相。

能操纵声音诞生奇迹的"音使"一族——黒上家的次任领袖，现在还是一名学生。他和弥音一起训练，不断提高自身力量。除此之外，他头脑灵活，推理能力亦极为优秀。

月蚀弥音

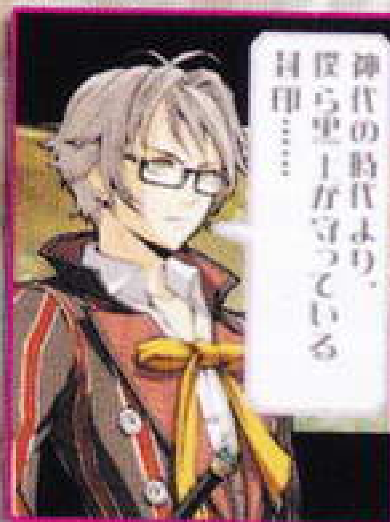
这就是过去……你能看见吗？

禁忌的存在 逢魔

蝶型逢魔

逢魔是生存在时间夹缝中的魔物，它们会超越时空，在各个时代加害人类。可是在原先的真实历史上，它们理应已被黑上家的祖先封印了起来……







▲封印逢魔的时钟遭到不明人物的破坏，逢魔也是因此而复活的吗？

与逢魔战斗的王牌 降神



降神是能够攻击逢魔的惟一手段，这种特殊的能力是否会带来战斗系统的全面革新呢？



▶画面右下角表示的是弥音的式札，种类繁多。

使用式札发动降神仪式，让神明附体到自身来战斗的女性，是能与逢魔战斗的"札使"一族。她是西格玛的青梅竹马，也是学校的同学，作为西格玛惟一的搭档，她是队伍里的主要战斗成员。



展开大冒险 在异世界

人气S·RPG大作《召唤之夜》即将登陆NDS，本作是初代《召唤之夜》的移植作品。游戏在继承了原作各大优秀系统的基础上，还做了进一步改良。本次报道将重点介绍游戏的基本流程与各大新要素。

SUMMON NIGHT
サモンナイト

故事的主人公是一名极为平凡的高中生，某一天突然被一股不知名的力量召唤到了异世界，冒险就此展开。冒险基本由四个部分组成，分别是地图探索、会话事件、战斗与夜间交流。

召唤之夜
サモンナイト
NDS ◆Banpresto◆S·RPG◆预定2008年4月24日◆日版◆1人◆容量未定◆4800日元◆未定

文 雷伊
美编 小鱼仔

基本流程

地图

在地图上玩家可以进入店铺更换装备，也可以与各个角色进行对话。





▶当角色身上有"event"字样时，与其对话将会发生事件。

会话事件

这些事件将会推进剧情的发展，偶尔还会出现迷你游戏。

第2話 その名を知る者 ~ Expected Encounter ~
玄関



战斗部分

发生事件后将会进入战斗，和同伴们联手打倒敌人吧！





新系统 与召唤兽们进行交流

本作的召唤兽数量高达50种，当中有系列历代中出现过的，也有全新的原创召唤兽。召唤兽们可以使用强力的攻击技能和回复魔法，在战斗中将起到很大作用。针对这些召唤兽，游戏特别加入了全新的“召唤交流”模式，玩家能够在这个模式中与它们进行亲密接触。



▲玩家得到的召唤兽将被登录到“召唤辞典”中，而未被登录的召唤兽我们只能看到黑影。



▶使用刷子替召唤兽清洗武器。

交流模式将用到触控笔和麦克风。当召唤兽身上有污垢时我们需要替它洗澡，而替它研磨武器同样能够提升好感度。在30秒内若能让召唤兽开心，那交流就成功了。





▲▶关系亲密的召唤兽能够在战斗中使用特殊技能。

战斗部分追加要素

★战斗中断Save
★教学模式
★地图上增加宝箱
★增加Brave Clear模式

除了增加了战斗中断等机能外，本作还对战斗的平衡性进行了适当调整。召唤魔法的威力得到大幅提升，玩家将进一步体验到爽快的战斗。



▲按指定的条件获得胜利后可以得到丰厚的报酬哦。



◀详细的战斗说明，初心者可轻松上手。





▼▶在地图上的宝箱中，我们可以得到召唤石或首饰等物件。

夜间交流

战斗胜利后将会进入夜晚部分，这时玩家可以选择一名同伴与其独处。被选上的同伴好感度将会提升，而且在这个交流过程中，我们还可以发现该角色不为人知的一面。



◀▼根据角色好感度的高低，今后的剧情也许会产生变化！

どきどき魔女神判2 DUO

どきどきまじょしんぱん

文 宇轩

美编 Yangyu

啊呀！

好孩子不许看！

《魔女神判》

心跳魔女神判2	
どきどき魔女神判2	
NDS	◆SNK Playmore◆AVG◆预定2008年夏◆日版
	◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

主人公 西村恶倪

前作主人公在完成了上次的任务之后又被恶魔库洛强制要求转校，在新的学园里，他又会对魔女们下什么"毒手"呢？

坚持恶信条的中学2年级生

恶魔 库洛

被掀起反魔女运动的天界所派来的见习天使。其实他原本是个恶魔，400年前被天使们捕获后"改邪归正"加入了天使的队伍。

天使吗……啊，恶魔！



圣花 可露

硬是和西村一起转校的咖啡店小女仆，暂时寄住在西村家。虽然说是帮西村一起搜索魔女，可实际上并没有帮到什么忙。



▲行事大大咧咧的圣花不知道要上演一场什么样的闹剧呢？

一起搜索魔女吧！

西村！发现魔女嫌疑人了！

按照天使界的说法，调查有魔女嫌疑的女子（魔女嫌疑人）就是西村天生的使命（汗）。本作登场的魔女嫌疑人全部都是新的，从Loli到姐姐型，还真齐全呢……

羽织 暮叶



学校的学生会长，学习成绩优秀，运动万能，是最有魔女嫌疑的人。



▲不是剑道部的烈火却说出了令人费解的剑道用语，而且其出现的时间也很奇怪。

渚 烈火



虽然不是剑道部但却带着刀，在夜之学园遇到的她看起来非常奇怪……

让我们开始吧！

1 搜索魔女

每一话开始前，我们都需要在学园里四处转悠，以收集魔女的情报。在没有足够的证据之前，我们是不能对女孩子下手的，各位“饿狼”们就耐心点吧。



2 与魔女嫌疑人战斗



在确定了嫌疑人之后就进入追捕战斗阶段了。本作的战斗依然是使用触控笔来操作，在躲避敌人攻击的同时发动“天使剑”进行反击。由于天使剑具有约束魔力的作用，当魔女的HP变成0之后就无法行动了。

3 “魔女神判”印记搜索

接下来……终于到了大家期待的时刻了。在魔女的身体被定住后，我们就可以使用触控笔在她身上随意触摸，使其因害羞而显露出魔女独有的特殊标记。



又回来啦！

对于心存“邪念”的男性玩家而言，想必都不会忘记这款“轰动一时”的擦边球游戏——《心跳魔女神判》。如今，在破天荒地率先发卖了OST之后，游戏续作的情报也开始陆续公开。到底这次又会有什么“引人入胜”的要素呢？往下看就知道了。

里澄寝音



喜欢穿着华丽衣装的大小姐。虽然是一名小学生，但却已经成为了万人皆知的新生代偶像。她看起来好像是那种很喜欢欺负下仆的人，不是吗？





▲灰（飞）……灰起来了！亲眼目睹她消失在天空后，更确定了她是魔女的事实。

双叶娜美 双叶娜岐

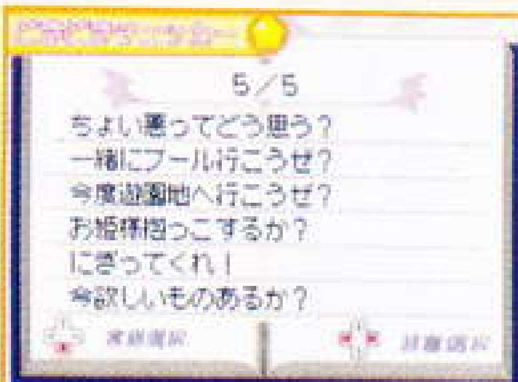
在游泳比赛中多次夺得冠军的双胞胎。平时总是穿着泳装，有很大的嫌疑。

▼这么小的年纪游泳成绩却那么好，肯定使用了魔法的力量。



新要素公布！

本作相比前作最大的进化之处就是加入了语音识别系统。在特定环境中对NPC说话，就会有不同的反应，非常令人期待啊。







▲在上图中，我们还可以看到有许多对话选项供玩家选择，不知道是不是能直接对应语音输入呢？

文 宇轩　美编 咕噜

模拟大楼DS

ザ・タワーDS

NDS ◆Nintendo◆SLG◆预定2008年6月26日◆日版◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

《模拟大楼》是PC上著名的模拟经营游戏系列之一，曾经登录过GBA平台。现在，该系列又以全新的面貌在NDS上登场，让我们一起来看看进化了平台的它，到底有些什么不同的地方吧。

目标！建造高大豪华的摩天大楼

本作的游戏目标依然是建造和经营一幢摩天大楼，以解决由于土地不足而引起的住房危机。别以为只要像搭积木一般往上盖楼就行了，在实际过程中，你会碰到各种各样的问题。比如最基本的电梯的建造，如果没有把它们摆在合适的位置，就等着大楼居民们集体抱怨吧。

第①步

首先，我们可以从数块不同种类的建筑用地中选择一块进行大楼的建造。不同的建筑用地有着不同的初始资金和土地特性。



▲其实建筑用地的选择也就是游戏难度的选择。一旦选定后就无法更改。

4种类型的大楼

游戏中共有4个种类大楼可供玩家进行选择，它们分别是"综合办公楼"、"商业复合楼"、"商务旅馆"以及"住宅大厦"。不同类型的大楼，经营的方针也不一样。





多姿多彩的游戏攻略方法

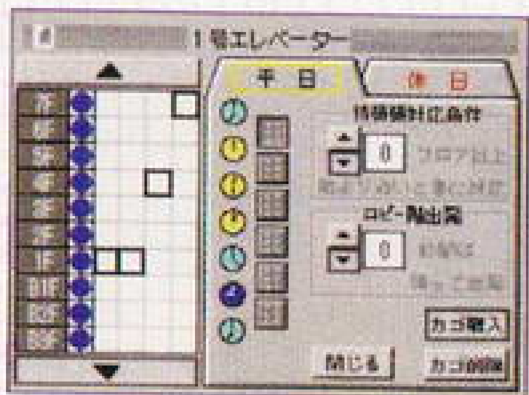
第②步

决定建筑用地后，我们就可以开始着手建造大楼了。大楼最初的一层为地基层，设有接待大厅，可以任意向两旁扩张。大楼的电梯也必须从一开始就建立好。


■地基层的扩张范围也就代表着其上楼层的最大宽度。

管理最重要！

作为一名管理者，我们不能只顾着向高层发展，否则会造成大量房间无人居住的"惨状"。所以，对于这种模拟类游戏来说，经营才是最重要的。如何通过反馈信息解决居民们的问题远比搭楼重要得多。



▶ 在大楼运营的过程中，有许多细节管理选项可以进行调整。

第③步

设置好电梯和数个楼层之后，我们就可以等待居民的入住了。在大楼发展的过程中，我们必须时刻注意每一户居民的满意程度，并根据它们的需求进行一定程度上的改建。直到达成游戏所规定的目标。



▶ 在大楼建造最初，需要通过宣传手段吸引居民入住。

目标达成！

当居民的数量达到一定程度时，大楼的等级就会上升。高等级的大楼不仅能够吸引更多居民的入住，还能够建造新的高级设施。


▶ 电影院、地下铁等大规模设施都需要在高等级大厦中才能建造。

设施种类增加！

画面更细腻！操作更快捷！

触摸操作是本作的特色之一，比起GBA版费力的光标"大挪移"，这种操作方式显然来得方便许多。



◀ 由于NDS的双屏特性，玩家可以同时看到比GBA版更多的楼层情况。这对需要第一时间作出及时反应的管理者来说十分便利。

新手用新模式追加

本作新增加了一个新手模式，在整个流程中，都会不停地有指导者出来告诉你下一步该如何处理。这大概是为了避免本作过于核心向而设计的吧。待你习惯了大楼的经营模式之后就可以彻底抛弃它了。



大人气的角色客串！

这……这是什么？百米高的马里奥雕像么？据说它是在经营者陷入危机时才会出现的拯救者，到底会提供给玩家一些什么样的帮助呢？



当经营陷入危机时登场！

本作的发售日定在了今年5月29日，与《OG传说》同一天。这不禁让人想起了1997年PS版《前线任务II》与土星版《超级机器人大战F》同日发售时的情景。时隔11年，这两个系列终于又撞到了一起，不过这次两者是在同一平台发售，不知对机器人有爱的你到时会先玩其中的哪一款呢？

文 雷伊 美编 澄香

FRONT MISSION® 2089 Border of Madness

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

前线任务2089 疯狂边境

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

NDS ◆Square Enix◆S・RPG◆预定2008年5月29日◆日版◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

相关报道 Vol.82 P36/Vol.83 P22

艾夏

精通脑神经学、14岁的时候就获得了4个博士称号的扎夫特拉天才少女。目前正被强行要求对神秘部队"吸血鬼"进行研究。对自己虽然已经18岁，样貌却仍稚嫩而感到有些自卑。和"怪眼"的感情很好。





格雷

别在意，保护你是我们的职责。

被分配到风暴小队的步行装甲驾驶员。因为以前属于狙击小队，所以目前在队伍中担任枪手。观点很容易被周围的人左右，因为以前被人说过额头上穿环很适合，所以一直保留到现在。

人成不了神，不对，是根本不该成为神。

瑞秋

这也是职业病吗，看到什么都好奇地冲上前去。

著名的自由记者，在被人追杀的时候被风暴小队所救。是个好奇心旺盛到不顾及安危的人。





托马斯・诺兰德

战争肯定会产生孤儿和伤员，而且还有得不到任何帮助的人。

在多场战争中表现出色的O.C.U.的英雄，在《前线任务2》中也曾经登场过。

谜之敌“吸血鬼”中的新“编号者”

神秘部队“吸血鬼”中能力优秀的成员被称为“编号者”。这次给大家介绍的这3位角色即新公布的“编号者”，他们在执行某项任务时遭遇了风暴小队，被迫放弃了原来的任务而与风暴小队展开了战斗。



怪物小队的队长，编号者的一员。在任务中遭遇了风暴小队并开始交战。将完成自己的任务放在首位，其他事情则交给增援部队来处理。



编号者的一员，搭乘大型机动兵器。善于控制自己的感情，能够时刻保持着冷静。如果有人成为了他执行任务的障碍，就算是同伴他也会毫不犹豫地将枪口对准他。



正在测试新装备的编号者之一。比起与突然出现的风暴小队展开突发战斗，他更倾向于先把本来的任务执行完，行动时将完成自己的任务放在首位。



在O.C.U.中利用人脑进行生体电脑研究的博士，之后成为了生化工程的主干。在系列第一作中作为研究生化工程的第一人登场过。

Dr.ブラウン：
…単独で実際に動かせたというのか！

连携攻击

◀发动连携攻击首先要学会技能「Link Attack」。

连携攻击(Link)有些类似于合体攻击，需要两名同伴用不同的攻击方式攻击同一敌人时才能发动，发动以后可以对敌人造成重创。

▶要使用不同的攻击组合才能发动连携攻击，比如格斗与射击、射击与远距离的攻击组合。当然，敌人必须要在两机的攻击范围内才行。



步行装甲的3种主要攻击方式



格斗攻击

▲能够给邻近的敌人进行殴打攻击。虽然单发攻击力非常高，但攻击回数少，一旦攻击被躲过就算是做了无用功。



射击攻击

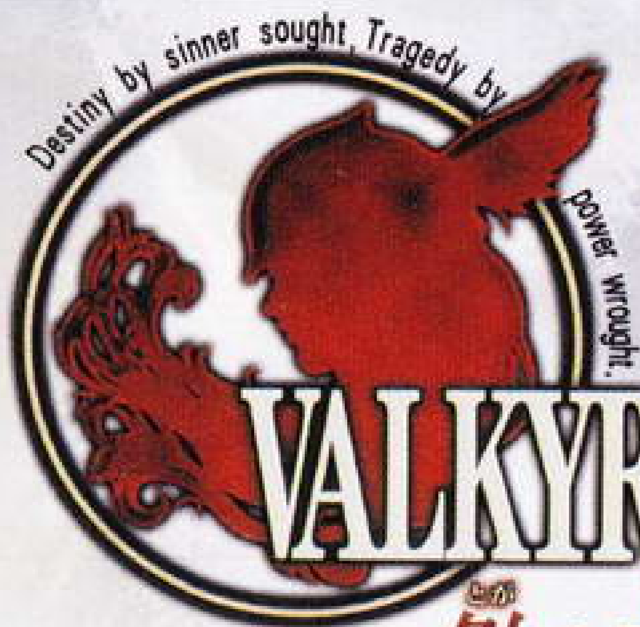
▶能够发射多发子弹进行射击攻击。虽然攻击回数较多，但单发的威力和格斗攻击相比就会小很多。



远距离攻击

▶远距离攻击包括导弹等远距离攻击手段，虽然威力很大但命中率较低，弹数上也有一定限制。

文 雷伊
美编 澄香



ヴァルキリープロファイル VALKYRIE PROFILE 咎を背負う者

“《女神侧身像》系列”，尤其是第一作，是不少玩家心目中的不朽神作，它继承了tri－Ace游戏一贯的优秀系统，而以北欧神话为题材的动人故事也耐人寻味。近日，厂商公布了系列的最新作，平台为日本现行主机中拥有最高装机量的NDS。与系列之前的作品不同的是，这次玩家要扮演的并不是女神，而是要以人类的视点，去向女神展开复仇。

女神侧身像 负罪之人
ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者
NDS ◆Square Enix／tri－Ace◆RPG◆预定2008年夏◆日版◆1人◆容量未定◆售价未定◆无对应周边

这次讲述的，是人对神的复仇……

STORY

选定死者之魂，并将他们送往天界的女神——战乙女。对于武者来说，能够被战乙女选为英灵是一件值得骄傲的事情，但对于留在人间的死者亲属来说，战乙女却不过是一个带走死者灵魂的死神。父亲去世的主人公威尔弗雷德，就是这样一位将战乙女视为仇敌的人。为了向带走父亲，并给自己家庭带来不幸的“死神”复仇，威尔弗雷德开始踏上了冒险之旅，而为了直面“死神”，他首先要做的就是让自己成为一名英灵……

蕾娜斯

掌管命运的三女神中的次女，担任这个时代的女武神。为了准备天界的最终战争，她的责任是前往人间收集英雄的魂魄，并将他们送往天界。蕾娜斯能够熟练使用剑和弓，因为常率领着勇者们的魂魄作战，因此被人们称为“战乙女”。

▶蕾娜斯在本作中将会成为玩家的对手吗？

威尔弗雷德

职业	轻战士
武器	片手剑
年龄	17岁

本作的主人公，父亲是个士兵，在父亲死后，他的生活变得十分潦倒。不久之后，他的妹妹由于营养不良而去世，而母亲也由于生病而导致了记忆障碍，整个家庭遭遇着连续不断的不幸。威尔弗雷德认为，战乙女将他父亲的灵魂带走是造成这一连串不幸的根本原因。为了向战乙女复仇，他离开村子成为了一名佣兵。





▼为了向战乙女复仇，威尔弗雷德和冥界女王签订了契约。

▼安塞尔不能眼睁睁地看着自己的好友去送死。



安塞尔

职业	重战士
武器	两手剑
年龄	18岁

威尔弗雷德自幼的玩伴，虽然有时会显得多管闲事，但总的来说是个很为朋友着想的乐天派。由于担心向战乙女复仇的威尔弗雷德的安危，他也离开了村子与威尔弗雷德同行，并希望自己能够阻止威尔弗雷德的复仇。



艾莉丝

▼谜一样的美女艾莉丝，她帮助威尔弗雷德是另有目的的吗？





为了帮助威尔弗雷德实现向神复仇的愿望，而从冥界赶来的谜之女性。她会像向导一样与威尔弗雷德同行，并指引他前进的方向。在她美艳的外表之下，隐藏着某种神秘色彩，从她的表情和言谈有时可以窥探到她的另一面。

战斗系统沿袭系列特色

本作的战斗系统与系列之前的作品类似。NDS的X、Y、A、B四键分别对应四名同伴。在战斗中，玩家需要按下与同伴相对应的按键来进行攻击，如果形成高连击数让决之技槽蓄满的话，就可以发动威力巨大的决之技。



▼决之技发动，每位同伴都有各自固有的决之技。

▼掐准按键时间形成连续技是战斗的关键。



▶达成发动决之技的条件后，会出现特殊的画面。






◀和以前的作品一样，让敌人浮空并形成空中连续技就可以获得提高经验值的"魔晶石"。



全新道具"女神之羽"

"女神之羽"是威尔弗雷德与冥界女王签订契约后得到的道具，它拥有使战斗必胜的神奇力量。在游戏中，"女神之羽"貌似并不仅仅会在战斗中派上用场，与剧情的展开也有很大的关系。

"女神の羽"に力を与えよう。
それは人の咎がもたらす闇の力。
必ず戦いに勝利できる力——。



◀▲"女神之羽"最初是白色的，但如果使用羽毛的暗黑之力的话，羽毛就会渐渐变成黑色。



▲在战斗中使用"女神之羽"会有什么效果呢?

片头CG欣赏



▲首先映入眼帘的是满是士兵尸体的战场。

▼蕾娜斯从天界降临，出现在战场上。





▲蕾娜斯带走了某位士兵的魂魄。

▼镜头一转，变为蕾娜斯与威尔弗雷德对峙的画面。



新作拼盘

火影忍者 疾风传 忍列传II

NARUTO ナルト 疾风传 忍列传 II

NDS

◆Takara Tomy◆FTG

◆预定2008年4月24日◆日版





华丽的忍术对决 永无止境的生死之战





根据岸本齐史的原作《火影忍者》改编而成的大人气格斗游戏最新作，本作声称画面与手感将有大幅度进化。为了满足各位FANS的要求，登场人物也会有很大变动，可使用的角色从前作的13人增加到30人以上。而“《火影》格斗系列”极具特色的“战斗道具”也得到了保留，在战斗中，玩家可通过摧毁建筑物或欺负路人等方法获得各式各样的道具，获得的道具将会显示在下屏，只要用触控笔点击便可生效，这些搞怪的道具可是制胜的关键哦。本作与前作一样，支持通信对战，玩家们可以随时随地享受到与朋友对战的乐趣。

（文：胧月）

阪神老虎队DS

阪神タイガースDS

NDS

◆Spike◆ETC

◆预定2008年夏◆日版



阪神タイガースDS

Spike近日发表了一款以棒球为题材的NDS作品，但是类型并不是运动游戏，而是一款以介绍日本著名职业棒球队——阪神老虎队为主的益智问答游戏。游戏的问题内容都围绕阪神老虎队展开，收录的问答形式包括了选择题、判断题、问答题等，合计的问题数量达到了2500条以上，同时游戏还专为初级玩家准备了入门模式，非常体贴。除了回答问题外，游戏收录了阪神老虎队最新的2008年度版年鉴，在这里玩家可以了解到该队自创建以来所有队员的资料，从每位选手的擅长位置到个人成绩都应有尽有，可以让更多人了解这支传奇性球队。本作对于阪神老虎队的FANS可以说是不可多得的至宝，但对于不太了解日本职业棒球队的国内玩家来说，意义可能不算太大。

（文：乌冬）

追溯"老虎"的历史







不能看

みてはいけない

NDS

◆Dmpl◆AVG

◆预定2008年夏◆日版



今年夏天，恐怖体验将再次降临NDS。本作是一款除灵游戏，玩家需要找出灵异照片里的不寻常之处，接着用触控笔完成除灵工作。游戏收录的灵异照片多达100枚，除灵成功后，主人公那受到诅咒的家也会发生变化。本作主要分为两个模式，分别是"灵异照片"和"诅咒之家"。"灵异照片"是类似"大家来找碴"的专用模式，而"诅咒之家"则相当于完整的剧情模式，玩家需要操作主人公在恐怖的大宅里移动，遭遇各种人物并与之对话，通过修正灵异照片让大宅和家人从诅咒中解脱。本作采用大量实拍灵异照片，在恐怖度上有一定保证。如果你心理素质不太脆弱，又想在炎炎夏日有些"清凉"体验的话，可以尝试一下本作。

（文：胧月）

绝对不能看！







茶犬的房间DS3

お茶犬の部屋DS3

NDS ◆MTO◆SLG

◆预定2008年5月22日◆日版

本作是备受女性喜爱的“《茶犬》系列”第三作。游戏的舞台搬到了南方的小岛上，玩家将在这被大自然包围的环境中和可爱的茶犬一起玩耍。游戏中收录的茶犬种类多达二十八种，当然，我们还可以利用“茶犬创造”功能制造属于自己的小茶犬。本次能够游玩的场地除了茶犬的房间，还新增了海边和山麓，平日我们可以带小茶犬出去散散步、做做运动。利用麦克风还能让茶犬实行各种动作，比如对着麦克风喊“回转”，小茶犬就会傻傻地开始原地转圈圈，十分可爱。若觉得光这样还不够，那就再来点刺激的。买一个冲浪板给狗狗，你就能看到它很帅气地在海面上滑行，然后掉到海里……

（文：乌冬）

休闲假日 好伙伴







熊猫日记

パンダさん日记

NDS ◆NBGI◆ETC

◆预定2008年夏◆日版

大熊猫不仅作为我国的一级保护动物受到重视和关注，它也因憨态可掬的形象深得全世界人民的喜爱，其中一个典型的例子就是1972年我国作为友好表示赠送给日本两只大熊猫后，在当地一度掀起了一阵大熊猫热潮，甚至至今这些招人喜爱的家伙们在日本国民中都有着极高的人气。一般情况下想要见到大熊猫就只能上动物园，不过对于工作繁忙的都市人来说，要想见到它们一面还真是不容易。对于这一点，现在有了一个更简便的方法，只要通过手中的NDS，即使不去动物园，也能体会和熊猫一起玩时的心情了。本作是一款由NBGI推出的熊猫饲育软件，在游戏中玩家可以随时随地与熊猫亲近，并且本作不像逛动物园仅仅只能看，我们还能通过触控笔与“国宝”来个亲密接触。在紧张的日常生活后逗逗可爱的熊猫，相信身心也能得到放松。（文：乌冬）

和可爱的熊猫 一起度过悠闲时光







战国绘札游戏 不如归 乱

战国绘札游戏 不如归 乱

◆Irem◆TAB

◆预定2008年夏◆日版

PSP

一款以战国为背景的卡片类游戏即将登陆PSP。玩家要和对手在5×5的方阵内摆开自己的部队，操作代表武将的卡片进行攻防战，率先攻陷敌方本阵的一侧获得胜利。游戏中的兵种繁多，根据步兵、骑兵、铁炮队等区别，部队的移动范围和攻击范围各有不同。此外，玩家应该留意到本作的战场非常小，但策略性有着充足的保证。除了上面所说的兵种外，战场还受到天气和时间的影响，而地面地形也有森林、平原、城池等差别，这些要素会对部队的战斗力和移动力产生影响。比如部队站在高地上，远程攻击的射程和命中率都会有所提升，索敌范围也会扩大。

（文：胧月）





御绘札者治天下

萌萌二次大战略 豪华版

萌え萌え2次大戦(略) デラックス

◆System Soft Alpha◆S・RPG

◆预定2008年秋◆日版

PSP

钢铁少女的二战战歌

用少女形象来演绎兵器和战争已经不是什么新鲜的创意了，但是如果将战争的时代背景设置在充满传奇色彩的二战时期，那就能给人另一种感觉。《萌萌二次大战略》就是这样一款游戏，制作者请来了包括美树本晴彦在内的许多知名画师将二战中的经典兵器少女化，其中包括了坦克、战机、战舰等诸多类型。游戏中少女们的形象也楚楚动人，她们还有着各自不同的性格和能力。游戏中收录了大量CG图片来表现少女们的形象和性格，战斗中也有很多图片来表现兵器们的“装甲”被击破的场景。战斗之间的场景还引入了一些AVG成分。虽然看上去本作是一款以“萌”为卖点的游戏，但是整个游戏由制作“《大战略》系列”的System Soft Alpha操刀制作，相信游戏的战略性也将会相当的高。本作继承了“《大战略》系列”的许多特色，如六边形的地图系统等，并且还新加入了士兵转职等RPG成分，让玩家能更好地培养属于自己的兵器少女。

（文：盲先知）





玩转NDS

文 小超 编 米格

NDS软件学院

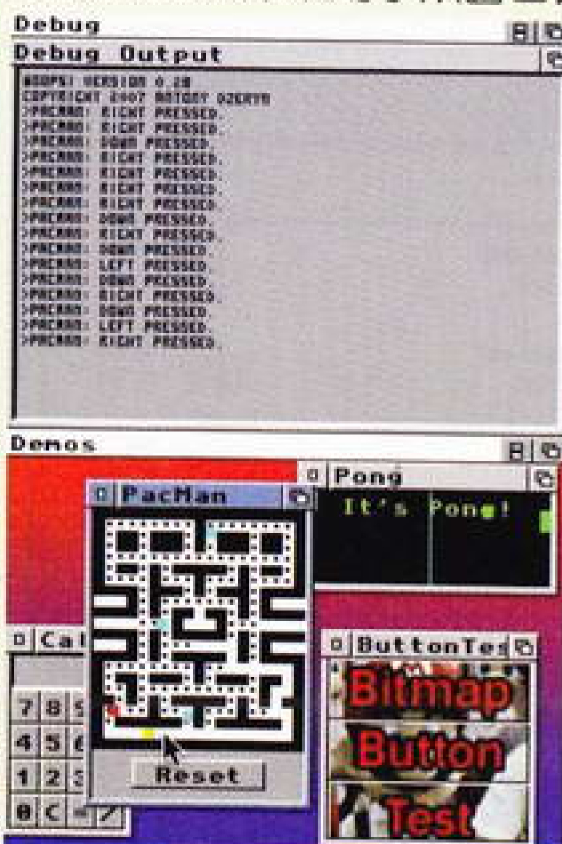
VOL.24

从今年开始，清明节放假一天。感觉周围的人比往年更加重视这个节日了。过了清明，就到了踏青的时候，和好友一起去郊游是不错的选择。下面看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

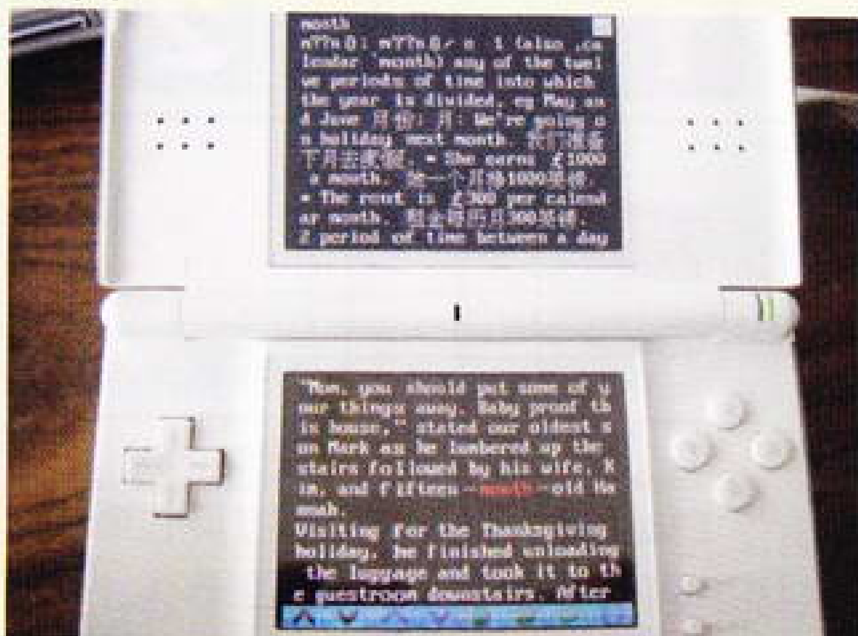
Woopsi 新版公开

NDS上的操作系统Woopsi于3月26日发布V0.3版。新版加入了滚动条，减少了内存占用，并修正了大量错误。Woopsi采用多窗口、多任务的工作模式，类似我们常用的Windows。Woopsi V0.3仍是演示版，我们可以看到软件采用了双窗口设计。我们能够对上、下屏的窗口进行切换，并可以通过触摸屏对下屏的窗口进行各种操作，比如关闭窗口、移动窗口、滚动内容等等。



Will 英语阅读小助手 DS 新版推出

Will英语阅读小助手DS自发布以来就受到广大玩家的追捧。作者WillReno也再接再厉，进行软件的后续开发。Will英语阅读小助手DS于3月25日推出V1.15版。新版修正了families、wolves、reducing等特殊词汇的识别问题。据悉，软件将于4月中旬推出V1.2版。新版将会改换界面，屏幕下方加入图标式按钮，更加直观。加入单词本功能，用户可以将不熟悉的单词直接拖入单词本。新版还会加入动画效果，比如拖动单词时的小手以及删除单词的垃圾桶都会有动态显示。



VNDS 新版公开

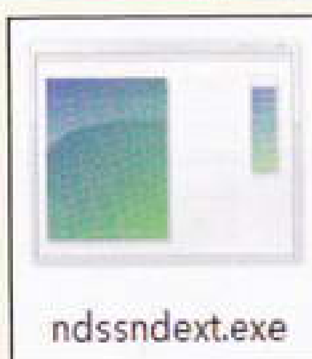


仅仅看小说是不是太单调了？如果加上图片，再配上背景音乐呢？是不是就很容易融入小说的氛围了？VNDS就是一部NDS专用的有声电子书软件。在3月下旬，作者一口气推出了V1.2.0至V1.2.7共8个版本。新版加入了图片选择界面，更换了图标，在书签界面中加入了时间显示，支持MP3播放，修正了背景图片读取错误。作者在软件官方网站提供了包括《月姬》等三部小说的下载，不过全是英文的哦。

使用时，我们要将小说文件夹拷贝到novels文件夹内，声音文件则要拷贝到小说文件夹的sound目录内。在NDS上运行VNDS，主界面中会将所有小说列出。阅读小说的过程中，下屏显示小说的文字，上屏则根据内容显示不同图片，背景音乐也会发生相应的变化。我们可以按SELECT键调节屏幕亮度，按R键调出书签菜单，可以将当前阅读位置保存下来。

用 NDS Sound Extractor 提取游戏音乐

听到游戏中优美的音乐，是不是有想保存下来的冲动？不要说用录音的方法，因为现在我们有NDS Sound Extractor，可以直接从NDS ROM中提取原汁原味的游戏音乐。NDS Sound Extractor的使用方法很简单，只要我们将NDS ROM用鼠标拖到程序上，就会弹出一个DOS对话框。稍后，NDS Sound Extractor会对ROM进行分析，并提取音乐保存到ROM所在文件夹中。提取的音乐格式大致有两种，MIDI格式的多为游戏的背景音乐，WAV格式的多为游戏中的语音。


ndssndext.exe

软件学院

软件名称：Reno Studio
最新版本：V1.2
软件作者：WillReno
官方网站：http://renostudio.blogbus.com

再玩 RS，Reno Studio V1.2 版使用教程

在75、76辑《掌机王SP》中，我们曾分两次介绍了国产NDS自制软件Reno Memo和Reno Draw的使用方法。现今，这两款软件已经合并，更名为Reno Studio(RS)，集中英文记事、电子书阅读、绘图等多种功能于一身。在3月下旬，Reno Studio推出了全新的V1.2版，输入法中加入了自定义词组的功能，并改进了随意改系统，还增强了绘图模块的功能。这次，我们就对前面的教程进行补完，一起来看看RS新功能的使用方法。

安装

1



从网上下载Reno Studio并在电脑端解压缩。

2



将RenoStudio.nds主程序拷贝到烧录卡存储卡根目录中。

3



将reno_memo文件夹以及其内的所有文件拷贝到烧录卡存储卡根目录中。

快速上手教程

1 打开NDS，找到Reno Studio并运行。



2 首先进入读取界面，上屏显示reno_memo目录内record下的文档名称，下屏则显示虚拟键盘。



3 我们可以输入文件名读取相应的文件，也可以新建文件。

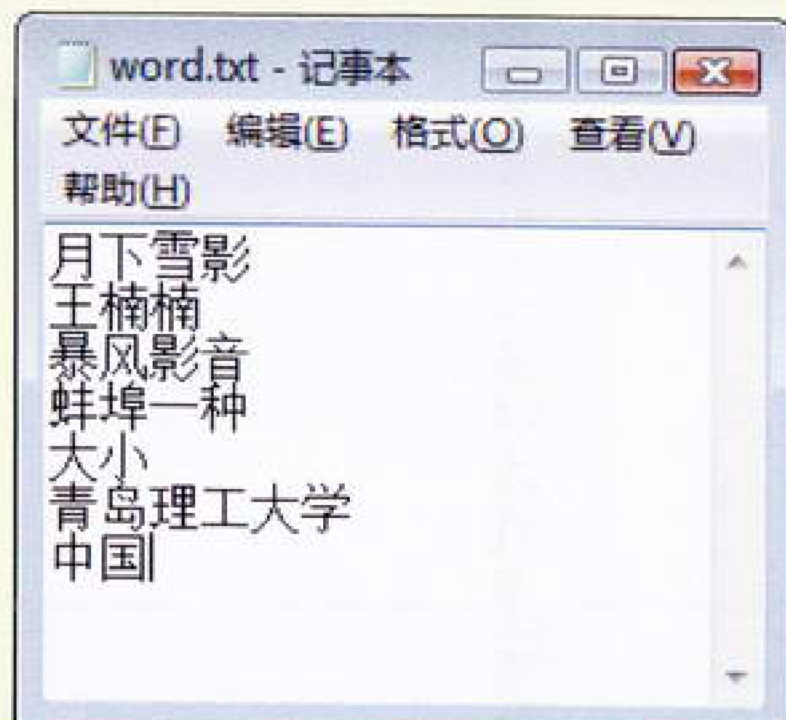


4 稍后进入文件编辑界面。



自定义词组

1 找到reno_memo下的sys中的word.txt并用Windows的记事本程序打开。在里面输入需要自定义的词组。比如“中国”。



2 找到同在sys目录中的py.txt文件，用记事本程序打开，在里面输入所写的拼音。比如“zg”。注意行数要和刚才在word.txt定义的词组行数一致。



3

在RS的编辑状态下，按A键切换到拼音输入法。输入"zg"，则会出现自定义的词组"中国"，而不用再输入全拼"zhongguo"这么麻烦。



手写输入

1 在RS编辑状态下，按A键切换输入法到手写英语。



2 按屏幕提示进行手写，注意起笔和落笔的顺序，稍等片刻，软件会进行识别显示你手写的字母。



3

在手写英语状态下，按A键可以进入手写拼音模式。注意，这个模式并非是手写汉字，仅仅是手写拼音字母而已。使用方法和手写英语一致，不同的是手写完毕后会出现汉字待选项。



随意改系统

1

在编辑模式下会显示普通工作状态，按X键进入插入状态，屏幕会有黄字提示"请移动光标到你想插入的位置"。



2 使用虚拟键盘上的W、S、A、D按钮移动光标。



3 将光标移动到特定位置后，进入编辑状态，屏幕会有黄字提示"插入文字或者删除文字"。



绘图

1 在编辑状态下按SELECT键进入Reno Draw。



2 按B键可以进入细节模式，按X键可以放大图片观察图片的细节，按Y键则能缩小图片。



3 按L键调出调色板选择颜色。



4 按R键可以改变画笔大小。



Reno Studio诞生至今已经有1周岁了。在这1年的时间里，Reno Studio确实有了长足的进步。Reno Studio已经成为目前最好的NDS软件之一。作者WillReno也已经投入到PSP版的开发之中。我们期望Reno Studio能够在将来功能更强大。

众人期待的Wii Ware终于上线了。收到任天堂发来的信件后进行更新，果真发现在商店中多了购买Wii Ware游戏的选项。首批Wii Ware游戏中有不少值得购买的，比如《马里奥医生》、比如《口袋妖怪 牧场》。游戏虽然简单，但很耐玩，看来老任是有备而来啊。

烧录卡新闻站

VOL.30

文 小超 编 米格

年后，NDS ROM一直呈爆发状态，其中不乏大作，像《忍者龙剑传 龙剑》、《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》等等，简直有种让人玩不过来的感觉。众多游戏的推出，也让烧录卡厂商紧张起来。游戏无法运行不要紧，第一时间推出新内核解决问题才是赢得用户的关键。下面一起看看近期的烧录卡新闻吧。

DSTT

厂商网站：http://www.ndstt.com

DSTT新内核推出

DSTT开发小组于3月中旬、下旬推出DSTT烧录卡用V1.09、推出V1.10内核。新内核修正了美版《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》退出的错误以及《简单DS系列 VOL.35 The 原始人DS》载入出错的问题。经过一段时间的推广，DSTT已经成为国内主流烧录卡之一，甚至在中小城市的游戏店也能看到DSTT的身影。低廉的价格和良好的兼容性是DSTT的亮点所在。DSTT的售价在160元左右，性价比不错。在M3DSR、R4DS、SCDSO普遍缺货的今天，DSTT无疑是比较好的选择。

ITouchDS

厂商网站：http://www.itouchds.com

全新烧录卡ITouchDS推出

看到ITouchDS这个名字，会让人误以为是任天堂为NDS做的广告。其实ITouchDS是新近推出的NDS用烧录卡。ITouchDS是一款真正的三免烧录卡，支持F A T 格式的CleanROM拷贝，采用TF卡扩展，并支持SDHC标准的大容量TF卡。ITouchDS的菜单界面很漂亮，并有动态效果显示。ITouchDS可以为自制软件自动打上DLDI补丁，并内置了游戏金手指、软复位等功能。

ITouchDS还能够对游戏进行速度调节，将游戏速度减慢，有5种速度供选择。对于一些射击以及动作游戏，将速度减慢后更容易通关。ITouchDS还有一个特殊的快捷引导功能，用户可以将常用的软件或者游戏建立快捷方式，方便查找运行。为了便于用户拷贝ROM，ITouchDS包装内附赠了迷你读卡器。ITouchDS的官方定价是188元，现已开始大规模上市销售。

R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS主题编辑器新版发

同样由国人开发的R4DS用主题编辑器于3月30日推出V1.16版。新版修正了不能正常调整字体颜色的问题。R4DS主题编辑器能够支持BMP、JPG、GIF多种类型的图片，并内置了简体中文、英文、日文等多种语言库。R4DS主题编辑器目前功能已经相当完善，更新也将告一段落。



M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.cn

M3DSR、G6DSR新内核发布

Gbalpha于3月25日推出M3DSR、G6DSR烧录卡用V3.2 X内核。新内核修正了日版/美版/欧版《恶魔城 苍月的十字架》使用低速TF卡时片头动画停顿的问题；解决了日版《多拉A梦 野比太与绿巨人传DS》、日版《模拟城市DS2 古代到未来的城市》、欧版《海绵宝宝 亚特兰蒂斯》、日版《可爱的小猫DS》、美版《一起骑马 永远的朋友》等游戏无法软复位的问题以及日版《忍者龙剑传 龙剑》软复位时死机的错误。新内核的自动中文名称显示对照支持到NDS第2185号ROM。

M3DSR、G6DSR主题编辑器新版公开



国人开发的M3DSR、G6DSR主题编辑器于3月23日、4月2日发布V0.24、V0.25版。新版修正了模拟按钮的精确度，添加了对亮度调节和问号按钮的模拟，并且修正了帮助文件的错误。

M3Sakura系统推出在即



市场上的烧录卡呈混战态势，越来越多的厂商推出自己的产品。而用户却发现，所谓的新产品并不"新"，功能一样，只是换了外壳而已。只有让自己的产品标新立异，与众不同，才能在市场上站稳脚跟。最近，Gbalpha公司秘密开发的M3Sakura系统浮出水面。据悉，M3Sakura只是系统的研发代号，该系统适用于M3DSR烧录卡。M3Sakura由Gbalpha公司与日本的软件作者Moonlight联合开发。Moonlight是著名多媒体软件Moonshell的作者，这次Gbalpha与其的合作可谓强强联手。

M3Sakura将带给用户全新的界面体验，完全不同于当前任何一款的烧录卡界面。M3Sakura吸取了苹果iPhone手机的设计理念，将触摸完美融合到操作中，用户可以通过滑动来实现不同的功能。另外，M3Sakura还融合了Moonshell的部分功能，用户可以直接在烧录卡界面中播放MP3音乐、DPG视频，而不用再运行软件。M3Sakura将会于4月下旬发布，先行推出日版。相信M3Sakura会带给用户全新的体验。

EDGE

厂商网站：http://www.edge-cn.com

EDGE新内核推出

EDGE开发小组于3月下旬推出EDGE烧录卡用V1.32内核。新内核加入了新的语言界面，包括繁体中文、西班牙文、拉丁文、葡萄牙文等，还更新了金手指数据库。EDGE的性能不错，三角形的个性包装给人留下了深刻的印象，目前的售价在170元左右。



玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格

VOL.24



进入4月份，PSP—2000的价格反倒上涨了。陪同学去本地游戏店购机，却发现PSP—2000价格竟然要1500元，前段时间可是只要1350元的。看来打算购机的朋友，还是要等等了。下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

PSPDOS新版发布

PSP上的DOS模拟器PSPDOS于3月下旬推出V0.2版。新版加入了对Edit、Rename、Exe等命令的支持。目前PSPDOS还只是简单模拟DOS运行环境，可以运行的命令并不多，包括Copy、Mkdir等命令在内也只有十多个，很多常用命令都不支持。PSPDOS提供了一个虚拟键盘，我们可以利用滑杆和按键相结合的方式快速输入命令。



自制软件

公交查询系统新版发布

国人制作的PSP专用公交查询系统于3月30日、31日发布新版。新版补全了北京公交线路的部分数据，像大兴、房山等郊区客运线路都加入进来；为节省内存，新版将数据改为在数据库中存储；换乘查询中支持直达查询和一次性换乘查询；修改了查询结果的提示信息以及查询结果的站名、线路的合并算法；一次换乘查询结果改为显示前20条。作者还在同时提供了名为BusDataGen的工具软件，用户可以自行制作其他城市的公交数据。

公交路线查询系统

线路查询 站点查询 换乘查询

北苑家园 查询

按O进行输入

PSP用万年历推出

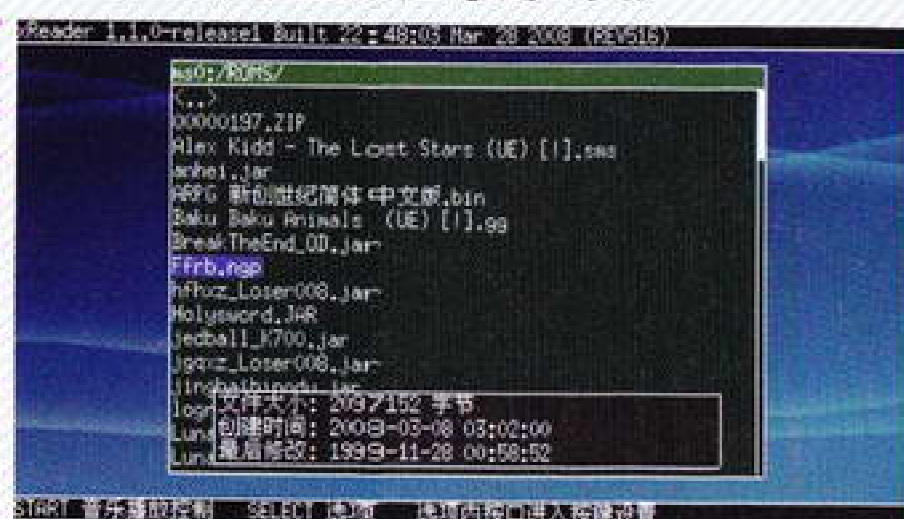
PSP可以显示日期、时间，但却没有年历功能。为了让大家方便地查询日期，3G365小组的编程浪子特地为小P制作了一款万年历软件。这款软件可以显示公元1900至2100的年历，除了阳历外，也能显示阴历以及节气等

信息，可谓非常实用。用方向键的左、右调节日期，方向键的上、下调节月份，L、R键则可以调节年份，按START键可以回到当前日期，按SELECT键则可以截图。目前软件还无法显示五一劳动节等节假日，作者计划在下一版本中加入。



xReader 新版公开

PSP用电子书阅读软件xReader于3月29日推出V1.1.0-release1版。新版中TAB显示为4个空格；打开有较多文件的压缩包时更加节省内存；在信息栏中加入星期显示；将配置文件改为INI格式存储；将阅读文本信息栏改为TTF字体显示；解决了无法取消背景图片配置的问题；默认设定为隐藏PSP的Flash0和Flash1闪存目录。作者计划在以后的版本中支持媒体引擎的音乐播放，播放MP3、WMA时不占用CPU资源；可以播放OGG、APE等更多格式的音乐；支持LRC歌词自动搜索下载；支持TXT目录的自动跳转，并提供电脑上生成目录的工具。



同人游戏

《Astroid Escape》新版发布

PSP用同人游戏《Astroid Escape》于3月30日推出V1.0版。《Astroid Escape》是一款简单的飞行游戏，玩家要操纵宇宙飞船躲避陨石。游戏中用滑杆操纵飞船移动，飞船有Health值，如果碰到陨石Health值就会减少。按□键可发出保护罩，但每次会消耗Shield值。游戏目前有4个关卡，作者计划在以后版本中再增加5个关卡。



软件学院

用PSP查单词 PSP PowerWord

软件名称：PSP PowerWord
软件作者：KRIS
适用机种：PSP-1000 PSP-2000

上辑《掌机王SP》中我们介绍了英语学习软件碟中谍英语通的使用方法。有的朋友可能会说，我不需要过多的功能，只要能够查英语单词就可以，但英语通使用起来太麻烦了。那有没有使用相对简单的词典软件呢？当然有。它就是PSP PowerWord（又名PSP Ciba）。PSP PowerWord内置了近百万的词条，其中包括40多万的牛津词汇，可以实现英中、中英词汇的互查。下面就让我们一起看看PSP PowerWord的具体使用方法吧。

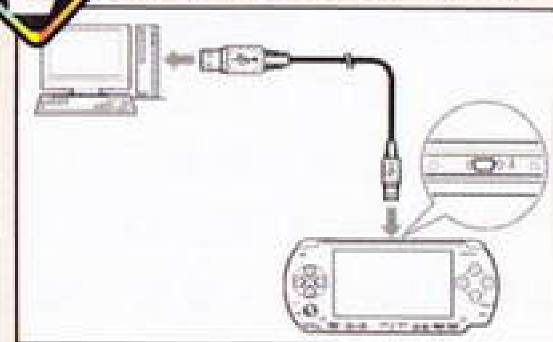
安装指南

1

下载软件压缩包，在电脑端将其解压缩。



2



将PSP通过USB连线与电脑相连。

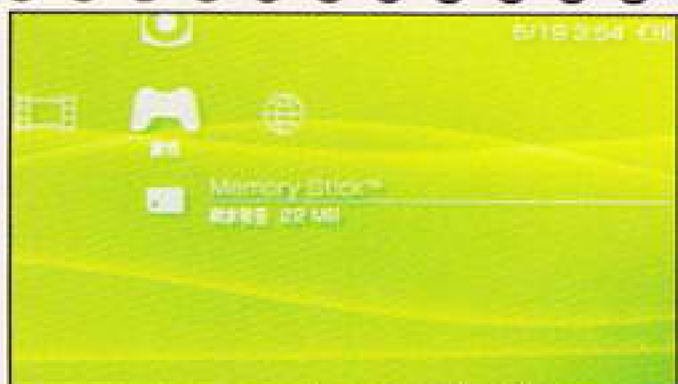
3



将名为PSP PowerWord的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。

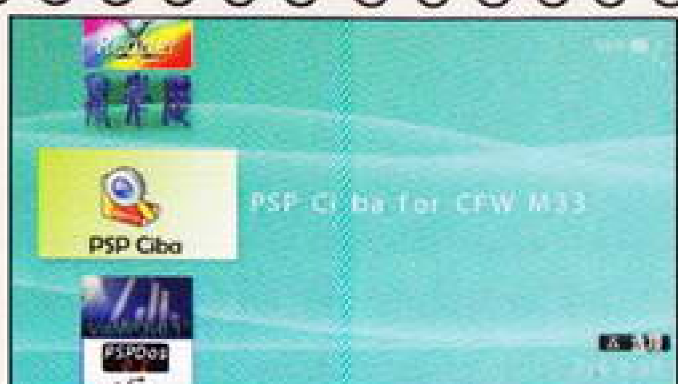
快速上手

1



在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2

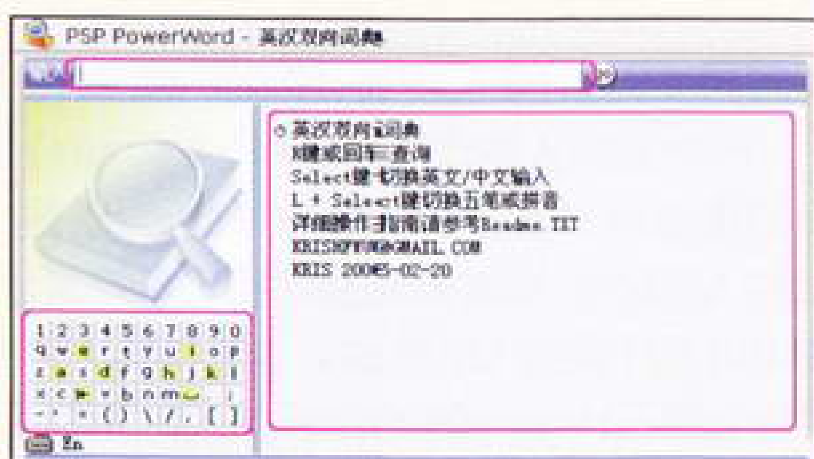


找到PSP PowerWord软件，按确定键开始运行。

3

首先进入软件的主界面。软件大体分为三个部分，上面是输入框，显示输入的文字；左边是虚拟键盘，用于输入文字；右边则是内容显示框，显示词汇的释义。

按键	说明
SELECT	切换英文、中文输入法
R	查询单词
L + SELECT	切换五笔、拼音输入法
L	切换字母大小写



4

PSP PowerWord采用了比较特殊的输入法，可以通过组合按键的方式输入英文字母和数字。单独按PSP方向键的上、左、右，可以输入e、a、d三个字母，按方向键的下则可以回删前一个字母。单独按△、□、○则可以输入i、h、k三个字母，按×则可以输入空格。

5

那如果想输入其他字母怎么办呢？这时就需要用到定定位光标。按住方向键或者△、□、○、×中的任何一个键不动就会出现红色的定位光标。比如输入z，可以先按住方向键中的任何一个按键，此时虚拟键盘上会出现定位光标，然后用△、□、○、×键来移动光标，移动到z字母上时松手，则可以输入z。同样的，按住△、□、○、×键中的任何一个按键，用方向键移动光标也可以输入其他字母。

这样，共有8个位置的定位光标。如果想快速输入字母，就要找距离定位光标最近的字母。比如要输入g，则可以先按□键定位到h，然后再按方向键右移动光标就可以了。刚开始用可能会不太习惯。用多以后会发现这种设计方式还是挺便捷的。

6



按住 L 键不动则可以输入大写字母以及标点符号。L 键相当于电脑的 Shift 换挡键。

7



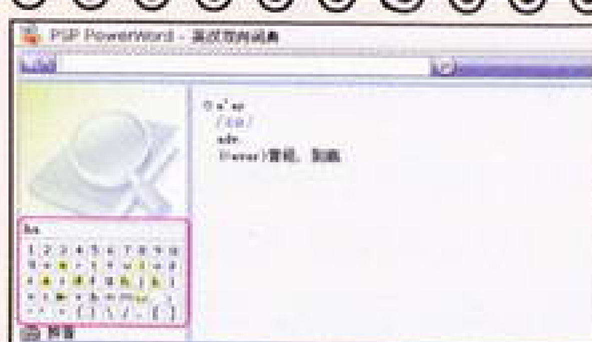
输入英文单词后按 R 键软件会搜索词库，然后显示中文释义以及音标。按 R 键则可以跳到下一个单词。另外，PSP PowerWord 可以支持模糊搜索，如果不记得单词的后几个字母，可以用 * 号来代替。

8



想查询中文对应的英文单词的话，则需要先按 SELECT 键切换到中文输入法。

9



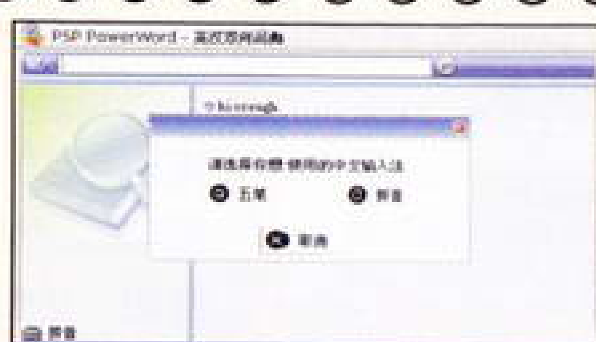
软件默认是拼音输入法。我们先用前面讲到的输入英文的方法输入拼音字母。输入完毕后按 × 键，相当于输入空格来确定。

10



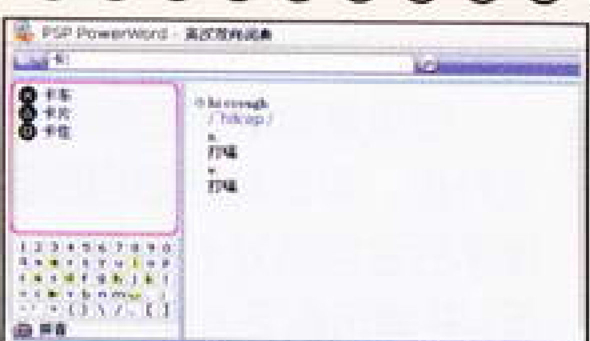
虚拟键盘上方会出现该拼音的候选字。我们可以根据屏幕上的提示按不同的按键输入对应汉字。如果候选字较多，一屏显示不下，可以按 L、R 键进行翻屏。

11



PSP PowerWord 还内置了五笔输入法，可以同时按 L、SELECT 键调出输入法切换界面。

12



PSP PowerWord支持联想输入。选择汉字后会显示该汉字的联想词组。再按相应的按键选择词组。比如输入“卡”字，则会出现卡片、卡车等词组。

13



输入完汉字后，同样是按 R 键显示中文对应的英文单词。PSP PowerWord 的词汇量很大，完全能满足大家的需求。加上类似《金山词霸》的界面，让你能够轻易上手。如果你在寻找一个简单又实用的词典软件，那PSP PowerWord 正适合你。

港服 PSN 的优惠开始了，充 150 元港币，送 15 元港币，相当于打了 9 折。再加上港币、人民币的汇率，就更划算了。港服 PS 游戏的价格也相对便宜，33 元一款。笔者已经预计要购入几个 PS 游戏，在 PS3 上能玩，也能传到 PSP 上玩。

修复小P的黄金组合

文 寰仔 编 米格

3.90 M33-3与DC5使用指南

在3.90 M33-2配合时间机器发布近一个半月后，Dark_Alex又为我们带来了一对新组合——DC5+3.90 M33-3，新版本的DC支持了时间机器，让修机、检测更加方便，并且能够直接将砖头机修复到3.90 M33-3这一最新的自制固件版本，让玩家修理机器更加方便，下面我们就来看看这两者的使用吧。

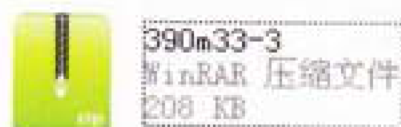
3.90 M33-3

适用主机：PSP-1000/PSP-2000

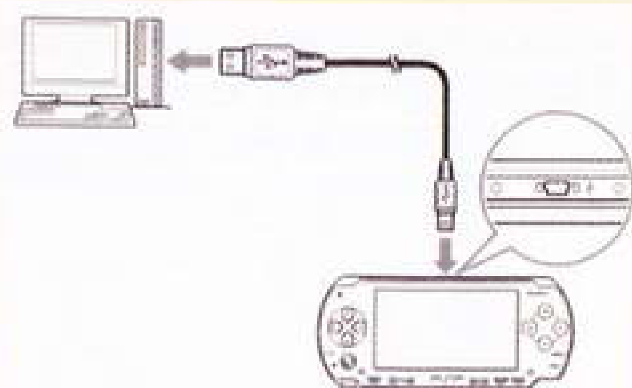
适用系统：3.52 M33-3以上版本自制固件

本次3.90 M33-3发布主要修正了《机密武装》、《啪嗒碰》、《牧场物语》无法使用M33 Driver免UMD驱动引导的问题，同时也是为了配合最新的DC5以及时间机器。与前几个版本的升级补丁不同，3.90 M33-3不仅可以作为升级补丁来为3.90 M33-1、3.90 M33-2自制固件进行升级，对于3.52 M33-3至3.80 M33-5之间的自制固件还可以进行完全升级，支持完整安装的设计无疑也是为了DC5中加入3.90 M33-3安装程序更加方便吧。下面我们就来看看3.90 M33-3的安装过程吧。

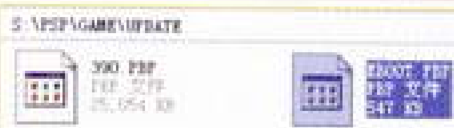
1 上网下载最新的3.90 M33-3升级程序，并将其解压缩。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择"设定"→"USB连接"，主机中的记忆棒就会以"可移动磁盘"的形式被电脑识别。

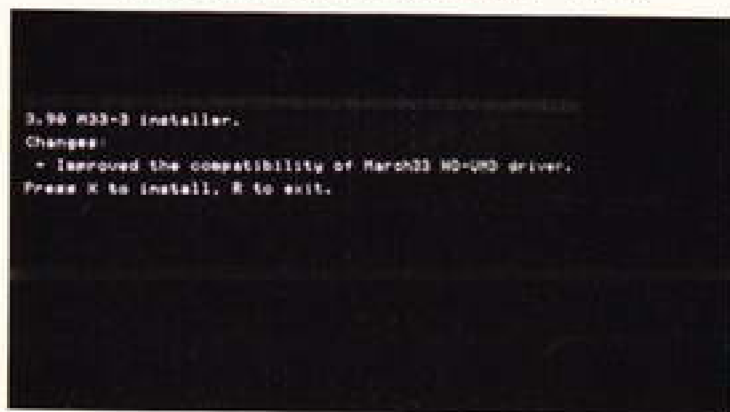


3

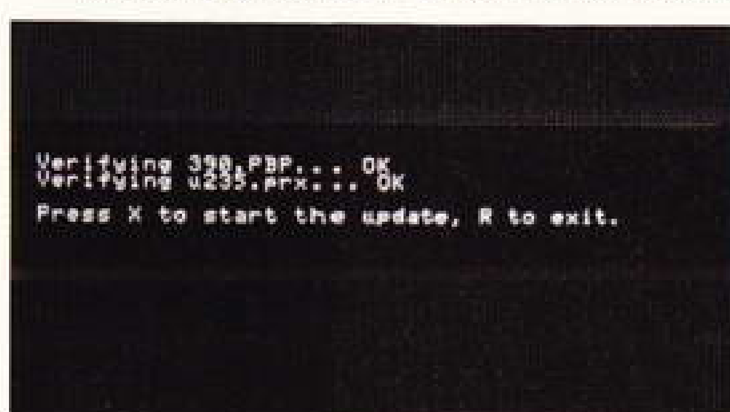


将解压获得的UPDATE文件夹复制到记忆棒PSP\GAME目录下。如果你的系统低于3.90 M33想要进行完全安装，还需下载最新的3.90官方固件升级包，并将其更名为390.PBP，复制到刚刚拷贝的PSP\GAME\UPDATE文件夹下。其实3.90 M33-3安装程序支持网络自动下载3.90官方升级包，但由于在PSP上连接的是国外服务器，下载时间过长，因此还是推荐大家在电脑上下载好官方升级包后复制到记忆棒中进行升级。

4 如果是3.90 M33-1或3.90 M33-2进行升级，那么进入升级程序后，直接按下×键就能迅速完成升级过程并重新启动PSP。



5 如果是低版本自制固件进行完全升级，那么在启动自制固件安装程序后会自动对3.90官方升级包解压，并提示按下×键开始升级过程。



6



按照提示按下×键后会进入Sony官方固件升级画面，与安装3.90 M33-1相同，根据提示接受协议后按方向键→不断继续下一步即可完成安装过程，直接升级到3.90 M33-3。另外，完成升级过程后一定要根据提示按确定键重新启动PSP，不要自行关机。

3.90 M33-3隐藏着一个“彩蛋”，当日期进入4月2日时打开PSP，就会发现系统显示日期变成了3月33日，并且主机名称、Mac地址也都会发生神奇的变化哦。因为4月2日就是3月33日，也就是英文的March 33，即M33，所以Dark_Alex特别制作了这个“彩蛋”，只要日期跳过4月2日，系统就会恢复正常了。



7

3.90 M33-3在使用上并没有太大变化，目前已经能够很好地支持系统下播放中文文件名的音频、视频文件，中文ISO游戏却暂不支持。但在GBA模拟器gbSP下无法正常显示一些中文名称的ROM，而且根据系统内部语言变更还会引起一些ROM文件丢失。因此如果一些模拟器或其他软件下文件显示不全，就可以根据文件名语言修改“主机设定”→“文字设定”，使其正常显示，除此以外，将ROM名称修改为英文也是个好方法。通过更新之前介绍过的记忆棒读取速度补丁虽然可以修复模拟器下的错误，并且可以支持中文ISO游戏，但却会导致系统下无法使用中文名称的音乐、视频，这不能不说是一个缺憾。

DC5使用指南

适用主机：PSP-1000/PSP-2000
安装系统：2.71 SE以上版本自制固件，推荐在3.90 M33-3自制固件上完成神电工具的制作过程
使用系统：任何固件版本的新版、旧版PSP。

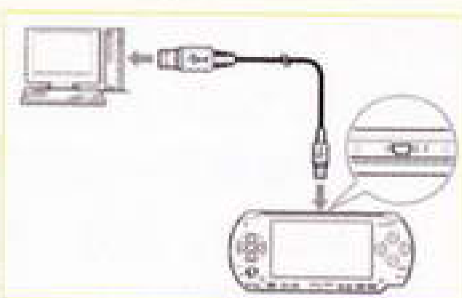
DC，全名Despertar del Cementerio universal unbricker，就是我们所说的神奇电池修复工具，而对于一般玩家而言，这款工具除了可以修复因固件错误变砖的PSP外，还能够快速刷写系统固件版本、备份固件内容。DC4已经能够将固件刷新到3.80 M33-5，而最新发布的DC5则能够直接将固件版本升级到3.90 M33-3，并且全面兼容时间机器(TimeMachine)，允许玩家在安装了时间机器的基础上设定DC5的启动热键，从而避免与时间机器的冲突。除此以外，新的iplloader还允许玩家在普通记忆棒上安装DC5，而无需格式化成神奇记忆棒。下面就让我们来看看这款软件的使用吧，不过开始之前，还是要提醒大家，使用DC5刷新固件危险度很高，如果没有十足把握请勿尝试！这里特别提醒一句，在执行DC5修复砖头机的过程中最怕遇到的是组装记忆棒出问题，像是马甲卡这类TF转接为记忆棒的产品也尽量避免使用，因为很有可能不兼容DC5导致刷机进行到一半无法读取文件，从而对PSP造成更大的损害！

1



虽然DC5已经支持直接在普通记忆棒上进行安装，但由于这项功能对各种记忆棒的兼容性还有待改善，因此我们并不推荐大家直接使用普通记忆棒来安装DC5。在安装前，我们依旧首先来制作神奇记忆棒，这时就需要用到一款名叫MagicMemoryStick的PC软件了。它的最新版本是v1.32，已经能够支持制作8GB神奇记忆棒。软件虽然有时候不太稳定，但功能确实没得说。在网上下载这款软件解压后就可直接使用，不过使用前还要确保系统安装了Microsoft .Net Framework 2.0以上版本。已经安装过时间机器的玩家则可以跳过这些步骤，因为安装时间机器时已经将记忆棒和电池制作为神电组合，直接跳至第9步即可。

2



在进行神奇记忆棒安装前，我们首先需要通过PSP格式化记忆棒。格式化前记得先对记忆棒里的内容进行备份。将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

3

接下来选择“设定”→“主机设定”→“格式化Memory Stick”一项，并点击“是”完成格式化过程。

4



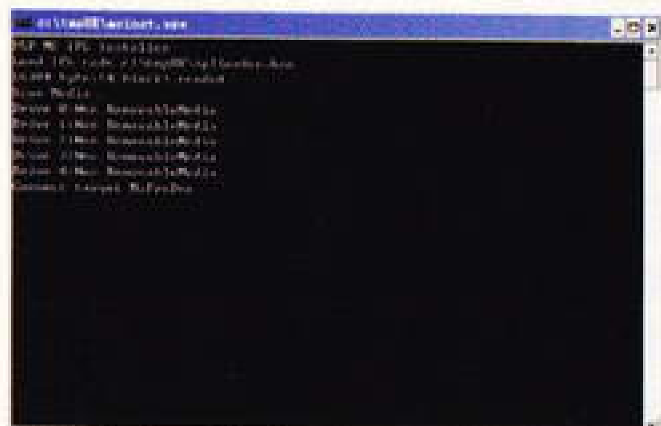
接下来再次选择“设定”→“USB连接”，并将PSP通过USB连线与电脑相连。再执行MagicMemoryStick.exe，程序就会自动识别到记忆棒盘符并显示空间大小了。由于是初次格式化记忆棒，我们需要在程序界面中心位置的文本框中输入“MSP”字符，接下来点击文本框下方出现的“MSP格式化记忆棒”按钮，开始格式化过程。如果程序没有响应，只需再次重复此步骤即可。

5



如果格式化过程成功，则会弹出如图文本框提示。点击“确定”后，在PSP上退出“USB连接”模式。

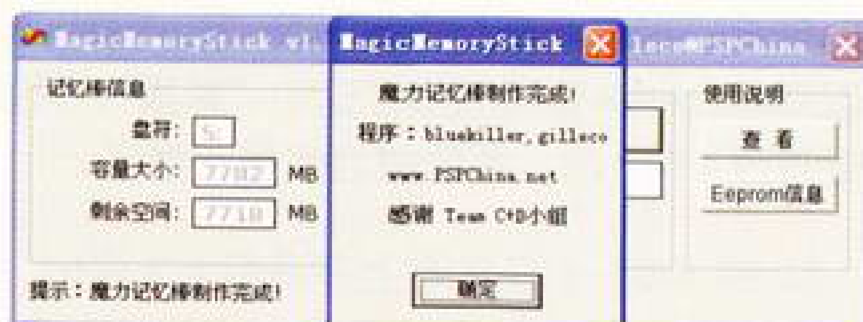
6



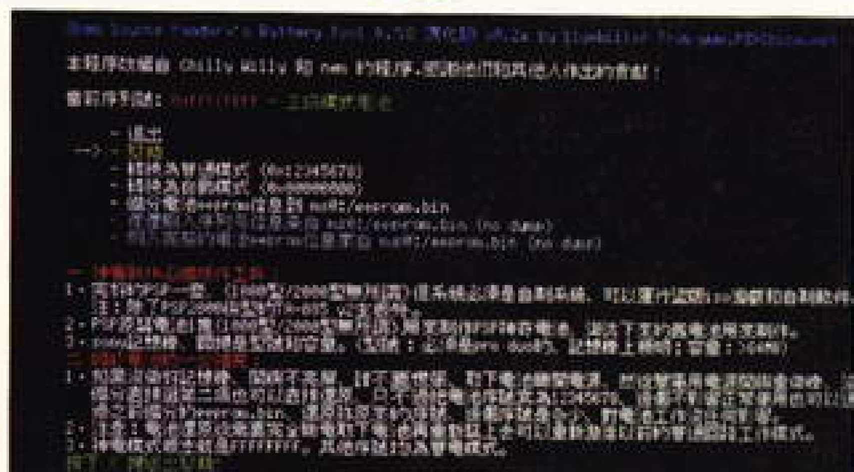
点击程序界面上的“制作魔力记忆棒”按钮后，会弹出CMD指令框，当出现如图所示提示时，再次打开PSP上的“USB连接”模式即可。

7

制作魔力记忆棒成功，就会出现如图所示提示框，点确定并关闭软件即可完成制作过程。如果在进行这一步时虽然出现制作成功的提示框，但程序出错退出，说明实际制作过程已经失败，需要重复第5至7步，直至成功为止。



8



完成神奇记忆棒制作后，我们还需要制作神奇电池。MagicMemoryStick在制作过程中已经向记忆棒中复制了制作神奇电池的中文工具，在PSP的“游戏”→“Memory Stick”中就能找到这款名为Pandora Battery Tool的程序。直接按下×键接受协议后就会进入程序主界面。程序顶部的一排红字代表了当前电池Eeprom的序列号。如果你的电池是普通模式，则需要转换为神电模式。先选择下方菜单的“备份电池eeprom信息到ms0:/eeprom.bin”一项后，再执行“转换为工厂模式”一项即可完成转换模式。下次想转换为普通模式，可以选择菜单最后一项将备份的信息还原，或者选择第三项“转换为普通模式”。这里还要提醒大家，新出的一批PSP-2000采用的TA-085 v2主板对神奇电池制作软件进行了屏蔽，在这些PSP-2000上是无法制作神奇电池的，但我们依旧可以通过其他PSP-2000制作神奇电池后在TA-085 v2主板上使用。

9



完成神奇电池的制作后，我们就可以开始DC5的安装过程了。在整个过程中如果PSP重新启动后无法正常进入固件，请将电池和记忆棒取下，等待片刻后插上充电器并打开主机，这样就能够正常进入PSP系统了。之后再将电池、记忆棒插入即可继续安装过程。下载DC5主程序以及1.50、3.40、3.90官方升级包，将DC5解压后获得的DC5文件夹复制到记忆棒PSP\GAME文件夹下，将三个版本的升级包分别更名为150.PBP、340.PBP和390.PBP后复制到记忆棒根目录下即可。

10



启动"游戏"→"Memory Stick"→"Despertar del Cementerio v5"开始DC5安装过程，进行安装过程前还需要按下×键接受跳过警告提示。

11



整个安装过程非常简单，如果你已经安装了时间机器，那么在安装时会提示按下激活DC5的热键，我们可以按下方向键→数秒将其设置为DC5启动热键，这里需要注意，L、R、方向键↑、×、○、△、□均已被时间机器占用，最好不要将这些按键作为DC5的热键。另外，使用MagicMemoryStick制作神电组合虽然没有安装时间机器，也同样会提示进行热键指定，这样做的目的是为了稍事修改就能兼容今后安装的时间机器。

12



完成安装过程后，程序会自动退出并返回XMB界面。未使用MagicMemoryStick的玩家直接将电池取出后再次放入PSP，就会直接进入DC5的界面，而安装过时间机器的玩家则需要按住热键后重新开启PSP进入DC5界面。DC5的使用非常简单，只要确保你的记忆棒根目录里面有名为390.PBP的官方升级文件，按下×键后就能直接安装3.90 M33-3自制固件了。按下○键则是安装3.90官方固件。不过在进行这些操作前建议大家先按下□键对固件Nand芯片的内容进行备份。这样刷写过程一旦出现问题，还可以在DC5中按下L+R+START+HOME键的组合恢复之前备份的固件。

13



使用MagicMemoryStick制作神电组合的玩家同样需要按下热键进入DC5，不过首先会启动MagicMemoryStick制作的潘多拉菜单，在这里直接选择第一项是进入DC5主界面。第二项是神奇电池工具，在我们修复机器后可以通过它将电池恢复普通模式。第三项是一个专业的Nand备份软件。第四项是针对旧版PSP的Key重建工具，无法在新版PSP上使用。第五项是IdStorage修复工具，同样只能在旧版PSP上使用，可以修复各种因之前软降级造成的错误。最下面倒数第二项USB还可以将记忆棒、Flash各区域作为可移动磁盘在电脑上访问。

介绍了这么多，相信大家已经掌握如何使用DC5了吧。如果你身边有朋友的小P出问了题，不妨制作一个DC5神电工具帮帮他吧！



终于入手了期待已久的《怪物猎人 携带版 2nd G》，游戏的素质果然不是吹的，变化之大让我这个老猎人也有点措手不及。拿到游戏后立刻上网找人做任务，当即发现几个热门的联机平台早已是人满为患，足见游戏人气之高。温馨提示，各位读者在砍龙的时候也别忘记要继续关注我们市场扫描哦。

栏目主持／乌冬



深圳的电玩市场在不温不火中迈进了4月，除了记忆棒出现了一次大幅降价外，其余的市场变化都不是很明显。

PSP的价格从2月以来就一直维持在较高的水平，到完稿时为止，市面上的PSP-2000都还打着1470元的高价，而且港版主机还出现了缺货现象。本来以港版水货为主的PSP市场，现在许多商家开始改卖日版或美版的PSP-2000，虽然进货价稍贵，但也比没货来得强。颜色方面，日版颜色齐全，薄荷绿经过了一段时间的调整后，现在的价格也和其他颜色看齐，而前一段时间火了一把的深红色限定版PSP-2000现在已经进入一货难求的阶段，有也是卖到了1700元以上。另一方面，NDS的价格仍是没有太大的变动，日版的NDSL报价1150元，神游iDSL则报1070元。

组装8G记忆棒的价格终于开始大幅度跳水了，笔者发现一个很有趣的情况就是这和当年的4G降价很相像，都是在老规格的产品出现降价后，自己也迫于压力开始降价，看来组装记忆棒的竞争力还是很大呀。

《MHP2G》终于到货，想一下这过程还真是有惊无险。游戏到货第一天价格一度炒到了350元，不过过了几天后就有所回落，现在只要300元左右就能入手。由于是水货，港版附赠的海报在运输过程中不知道因什么原因被抽走了，笔者一连走了好几家店结果都是一样，实在很可惜。



4月初的广州电玩市场有两件值得大家注意的事件，其中一件是PSP小幅度涨价，另一件是组装记忆棒疯狂跌价。

先来说说PSP涨价，当然这里所指的PSP，自然是PSP-2000型，根据一位笔者相熟的店员透露，据说香港方面有一家比较大的水货商被相关部门查封，这个事件最终导致香港发往大陆的PSP游戏机数量骤减。事件的真伪笔者无法鉴别，不过从目前各个游戏店的PSP售价看来，PSP的供货不足确实是事。

笔者连续去了几家熟悉的游戏店询问PSP的售价，大部分给我开的价格都是：港版白色机器卖1410元，银色卖1430元，粉红色、粉紫色、粉蓝色机器卖1450元。如果不巧遇到港版机器缺货的情况，则只能选择日版，日版机器的售价普遍比港版贵40～50元不等，也就是说黑、白、银三色要卖到1450元左右，而其余三款粉色系机器的日版则卖到了1480～1490元左右。

恰好笔者有一位朋友刚从香港旅游回来，他买了三台粉紫色PSP-2000，价格为1250元一台，对比一下发现内地的游戏主机还真是贵啊。不过这位朋友说香港刷机要收50～100元不等的费用，所以他只出了主机的钱，刷机的步骤则带回来叫笔者帮忙。这一点内地倒是普遍做得不错——现在买机免费刷机这个概念应该已经深入人心了吧？

相比PSP涨价，组装记忆棒跌价对玩家来说可是好消息。半个月前笔者曾经报道过现在有一种廉价的DIY方式，可以用价值350元左右的水货8G TF卡，和行货转换卡组合，变成一张读写速度都不错的高速8G记忆棒，总价格不会超过400元。但实际上游戏店里几乎看不到有卖，主要原因是符合质量要求的转换卡实在是太稀缺了。

但不知道是不受廉价DIY方式的冲击，组装记忆棒的生产商们已经开始有所行动了。笔者上周末去闪存卡批发市场里询问价格，才得知8G组装记忆棒的零售价格在一周内从470元跌到了370元，整整有100元的降幅！

不过跌价归跌价，大家还是要按奈住激动的心情。如果最近一段时间去购买8G记忆棒，别看到对方开价370就一口气买下来。大家一定要注意容量是否为7727M。目前阶段的8G组装记忆棒，只有7727M的比较稳定，其余容量要么不稳定，要么就是扩容棒。

4G组装记忆棒方面，零售价格也有所下降，目前高速版价格为180元。由于4G记忆棒的批发价格分很多种类，最便宜的版本批发价仅100元出头，大家在购买前也要做好预习工作。



8G组装记忆棒降价了，而且这一降就是100元，格式化后容量7727M的8G高速卡现在普遍的零售价在495元左右。对于降价原因各有说法：有说是4G卡价格走低促使8G卡放下姿态迎合市场（主流的4G记忆卡由于原本低速卡的素质提升所以价格已经降到了190元）；也有说是记忆棒厂商调整生产线改8G卡为主流；最后一种则说是8G TF卡（加适配器）的低价带来的竞争压力。估计在大家在看到这次市场扫描的时候，一些主要城市的大型电玩市场都会逐渐把PSP配套的记忆棒改成8G了（随之而来的就是购买PSP的玩家要花更多的时间测试记忆棒的性能）。虽然记忆棒的价格走低，但是主机却是价格上浮，单机的零售价已经到了1500左右，而粉色主机的价格更是涨到了1550甚至更高。建议对于颜色没有特别偏好的玩家尽量选择银色PSP-2000，因为在所有颜色中银色的批发价最为便宜，对于玩家和商家来说也就有了更大的还价余地和利润空间。

NDSL方面开始了又一次的小规模颜色革命。日版冰蓝色、贵族粉停产后，原本在市场上并不多见的冰蓝色NDSL价格开始上涨，至于贵族粉，因为有行货iDSL的充足货源，所以对于喜欢粉色的玩家来说倒是无所谓。继PSP存储卡容量升级后，一些玩家也开始对NDS用的2G TF卡加大了关注。不过笔者的意见是作为强调游戏功能的NDSL来说，1G TF卡容量足已，而且现在1G TF卡90元的价格也是令人满意的。



▲本月掌机电玩市场的两位主角。



由于今年国家法定节假日的改变，导致黄金周提前到来。黄金周不少家庭都会选择出游，而对于玩家而言，一台掌机就成了我们旅途中最好的消遣。什么？你还没有掌机，那就要关注一下我为你带来的最新掌机市场行情了。（笑）

本月主机价格，PSP-200各款颜色基本在1420元左右，经过了前段时间的大幅升价，最近终于有了回落的迹象。而NDS则一直价格稳定，神游iDSL在1030元左右。配合主机使用的记忆棒却大幅度降价，现在4G高速在200～220元间徘徊，而4G黑色记忆棒则跌到了150元以下，新推出的8G TF卡转记忆棒凭借其超快的传输速度，赢得不少玩家的亲睐，同时价格也是非常便宜的，只要400元左右，是入手的大好时机。烧录卡最近价格也较之前平衡了一点，主流的DSTT卖220元，但R4还是一直缺货。

PSP-2000也发售了有一段时间了，其相关周边也进入了成熟阶段，笔者建议各位读者在挑选国外周边的同时也不妨留意一下国产周边，其实一些国内厂家的制作工艺也是非常不错的，并非全是山寨厂的粗制滥造。最近北通推出了一款新的座充，声称可以给原装电池充电而不会带来各种不良的反应，而根据笔者自己实际使用后的情况也觉得不错，并且价格也不算太贵，一般店面卖85元左右，在这里向大家推荐。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（4G高速）	MSD（2G高速）
广东广州	江西恐龙	1410	1150	1048	1050	—	180	90
广东深圳	久圣电玩	1460	—	1070	1150	—	190	85
北京	绿洲电玩	1500	1100	1050	1130	550	220	90
陕西西安	快乐多电玩	1420	—	1030	—	420	210	80
浙江杭州	江城博晶电玩	1450	1300	—	1130	—	240	100
福建厦门	快乐多电玩	1460	—	1100	—	480	200	—
山西太原	逸豪电玩	1450	1300	1150	1100	500	200	120
天津	MARS(战神)	1390	1280	1060	1110	—	280	—
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1150	1050	1100	420	180	80
哈尔滨	鑫星电玩	1400	1200	1030	1030	360	240	120

硬件短消息

栏目主持 米格

4月绝对是一个忙碌的季节，在一番折腾后笔者终于搬入新居，疲惫不堪的笔者仍然是卯足干劲为大家带来了最新的“硬件短消息”，各种周边新品一定让你也激动不已！尤其是本辑“SP评测室”为大家带来的猎人握把，不论外型还是实用性都有非常不错的表现。下面还是让我们快点进入正题吧。

文 Raeca

《星海》限定周边套装

品名：スターオーシャン2 Second Evolution アクセサリーセット
种类：套装
出品：Hori
对应机种：PSP-1000、PSP-2000
官方价格：2800日元

作为日本首屈一指的周边制造商，Hori每逢大作推出都会同期发售“限定版”的游戏周边套装，来满足广大粉丝们装点自己爱机的需要。而最近推出的限定版周边便是以重头游戏《星之海洋2 二次进化》为主题所制作的。

《星之海洋2》是1998年上市的PS平台的经典角色扮演游戏的PSP重制版。《星海2》以其爽快的战斗、极具深度的系统征服了无数的玩家。而这次的PSP重制版，角色肖像采用了全新的设计，并且附有全程语音。更令人欣喜的是邀请了日本著名的动画制作组Production I.G.为游戏制作动画。当然了，游戏画面也将完美对应PSP屏幕的16：9比例，可以说是一款非常厚道的重制游戏。

《星之海洋2 二次进化》的套装与此前介绍的多款限定版套装有所不同，是由一个PSP-1000与PSP-2000通用的保护面盖、两个UMD保护套、一条伸缩屏擦挂绳以及一副立体声耳机组成。套装内的每一款周边都有“《星海》系列”的星型LOGO，十分醒目。

套装内保护面盖采以银色为主色调，通过PSP主机上方的USB接口进行安装，在使用时可以打开面盖直接进行操作而无需拆卸，十分方便。并且面盖对应PSP-1000与PSP-2000主机，新老玩家全都照顾到了。

套装内附带的挂耳式耳机同样以《星海》的星型LOGO进行装饰，挂耳式的设计令耳机佩戴时十分舒适，并且拥有更加厚重的声音表现能力。两个游戏主题UMD保护盒可以将UMD光盘插入其中，保护娇嫩的UMD光盘不被划伤。而伸缩屏擦挂绳则是屏幕清洁的好帮手，不仅便于日常携带，屏擦部分的纳米级清洁软布还能有效清除屏幕以及机身上的指纹和其他污渍，让PSP保持光亮和清洁。

这款套装不仅十分实用，而且具有很好的收藏价值，对于近期新购机或者想要购入新周边的玩家来说无疑是不错的选择。



手感更优异的按键适配器

品名：エクストラパッドP2
种类：按键适配器
出品：Gametech
对应机种：PSP-2000
官方价格：580日元

由于PS系列主机方向键的四个按钮的非连体式设计，使得同时按下两个方向按键（45度方向）尤其困难。这也是为什么当年《铁拳DR》与《少年街霸3↑↑》会在游戏包装中附带专门的圆盘方向键的原因所在，它在格斗游戏中能够方便、快速地按出需要的指令。但遗憾的是，之前发售的圆盘方向键只对应1000型主机，改进后2000型的方向键由于位置进行了调整，之前的产品就无能为力了。于是，Gametech又推出了这款专门为2000型主机设计的圆盘方向键与滑杆帽。在包装内附带的圆盘方

向键有两种款式，而滑杆帽则有6种款式，相信任何人都能从中找到适合自己手感的套装。在使用时，圆盘方向键需要使用包装内附带的双面胶条进行固定，而滑杆帽则可以直接套在主机的滑杆上。喜欢格斗游戏或者动作游戏的玩家可以考虑购买一套。





方便存放更多游戏的收纳盒

品名：	ニンテンドーDS专用カードケース
种类：	收纳盒
出品：	Gametech
对应机种：	NDS
官方价格：	800日元

不少喜欢收藏正版游戏的高端玩家，往往为了寻找一款适合自己的卡带收纳盒跑遍电玩市场。这里我们就来为大家介绍一款来自日本周边厂商Gametech的NDS游戏卡片透明收纳盒。这是一款专门为正版卡带玩家设计的产品，所以其容量巨大，共分上下两层，分别可放置6张游戏卡片，总共能够放置12张。对于需要携带多张卡片出行的玩家来说，透明收纳盒不仅能够方便地携带，还能够防尘防水。这款收纳盒共有黑、蓝、桃红以及白色4种颜色，相信玩家一定能挑选到自己喜欢的颜色。



简单时尚的束口保护包

品名：	イージーポーチポータブル
种类：	保护包
出品：	Hori
对应机种：	PSP—1000、PSP—2000
官方价格：	680日元

Hori一直是周边厂商中的带头大哥，其产品无论是设计还是功能都是同类产品中的佼佼者。而在保护包方面，Hori更是有着其独特的风格。这款新近上市的束口保护包便是一款以简约为卖点的产品。束口保护包的设计非常简单，没有任何多余功能，但却给人一种清新的感觉。而保护包的面料采用人造革制作，不仅质感柔软光泽度好，能够抵御油污，而且手感优异。不过相对地，这款保护包由于采用了较为轻薄的面料，其抗冲击能力要较那些复杂的产品稍弱一些。







多色保护包登场

品名：シンプルポーチDS Lite	
种类：保护包	
出品：Gametech	
对应机种：iDSL、NDSL	
官方价格：880日元	

这款简单质朴的NDSL保护包是来自日本的周边厂商Gametech的最新产品。保护包采用高弹力面料制作，能有效保护主机不受外部冲击，而保护包的内部则使用毛绒内衬，对NDSL主机的表面材质有着极好的保护作用，以免在携带过程中刮花。

保护包采用双头拉链设计，方便打开以及关闭。保护包除了能放置一台NDSL主机，还能存放3张游戏卡与1支触控笔。除此以外，在包装内还附带了一条长度可调节的手绳，以便携带出行。

保护包共有黑、蓝、粉、红、白5种颜色可选，相信玩家一定能够从中挑选到自己喜爱的款式。





SP评测室

"猎人"专用握把深度评测

随着《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售，国内再度掀起一轮"猎人"热潮。这次为大家带来的便是"猎人"专用握把的深度评测。这款产品之前我们就为大家做过介绍，但在实际使用后，还是给笔者带来了不小的震撼。

品名：Monster Hunting Grip	
种类：握把	
出品：MSY	
对应机种：PSP-2000	
建议零售价：1890日元	
推荐度：★★★★☆	
优点：用力考究，设计优异。	
缺点：安装后无法使用记忆棒插槽。	

作为Capcom授权的《怪物猎人 携带版 2nd G》周边产品，这款来自日本著名游戏手柄类外设厂商MSY的PSP-2000专用握把"Monster Hunting Grip"是一款拥有独特外形、优秀握感和简洁安装等优点的实用型周边。

"Monster Hunting Grip"握把的造型有别于其他公司的设计，两侧握柄部分类似PS2专用的Dual Shock 2震动手柄，而背部的天窗与金属支架都是其独有的创新设计。背部的天窗是专门为了便于打开UMD光驱舱盖设计的。在使用时，无需取出机器，即可直接通过该天窗更换UMD光驱内的游戏。而窗口边缘所设计的可折叠金属支架，在不进行游戏时可将握把当作主机站立支架般使用，以便玩家欣赏电影和音乐。在实际使用中，我们发现UMD舱盖能够灵活自如地打开与关闭，在更换UMD光盘时也非常顺利。打开一旁的折叠式金属支架，能将主机以60度的角度立在桌面上，瞬间又变身为一款颇具质感的支架产品。



握把以《怪物猎人 携带版 2nd G》经典游戏场景"树海"的绿色为主色调，并在握把上印有鲜

明特点的猫猎人图案以及基尔德纹章图案。而在握把表面，为了增加摩擦系数，便于玩家将其握于手中，还专门涂有橡胶涂层，使握感干爽舒适而不会轻易打滑，即使是手心容易出汗的玩家也能放心使用。

在握把的底部设计有用于固定主机的锁扣。在安装时，将PSP主机放于握把的凹槽内，然后将背面的螺丝旋紧，使前面刻有"Monster Hunter"字样的半圆形挡板卡住主机进行固定。由于握把表面具有橡胶涂层，所以完全不必担心安装时会不慎擦伤主机。然而，十分遗憾的是，由于是专门为PSP-2000所设计的握把，所以1000型的机器，或者是使用加厚型电池盖的PSP-2000就无法安装了。

在实际使用时，玩家可以双手握住握把，利用两侧握柄内侧的设计，使用小拇指与无名指进行固定。然后用大拇指控制方向键、食指则控制L/R键；当需要使用滑杆的时候，则改用中指控制L/R键。



这款握把之所以值得推荐，是由于它细节处的优秀设计。不仅电源键能够正常地使用，就连电源、

















线控以及顶部的USB接口都被完全镂空出来，能够随意安装各种周边，即使是1Seg电视接收器也能正常安装。但遗憾的是，这款握把在设计时考虑到整体上的美观，机身左侧的记忆棒卡槽并未镂空。

总体而言，这款产品的手感出色，设计独特，就算不玩《怪物猎人》也可以买一套，减轻自己游戏过程中双手的负担。

要说目前最炙手可热的动画，绝对不能不提CLAMP担任人物设定的超人气作品《反叛的鲁鲁修》。近日，SUNRISE已经推出了该动画的TV版第二季，而在此之前，改编自动画第一季的PSP游戏版《反叛的鲁鲁修 失去的色彩》也同样吸引了众FANS的注意力。

文 小胖 编 雷伊 美编 小鱼仔



反叛的鲁鲁修 失去的色彩

コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS

◆NBGI◆AVG◆2008年3月27日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边
PSP



误闯亚修福特

迷迷糊糊中走入亚修福特学院的我，偶然结识了学院学生米蕾和鲁鲁修等人，交谈之下，我才发现自己失去了记忆，除了基本知识和技能，我对自己一无所知。热情的米蕾等人收留了我，从此，我便顺理成章地成为亚修福特学院学生中的一员。这个新的环境里，一切都充满了新鲜感。然而，生活仿佛并不会就这样平静下去，失去的记忆中，似乎隐藏着什么不堪回首的过去。我一边努力寻找着失去的记忆，一边心怀恐惧。更令我恐惧的是，我还拥有一种可怕的能力——Geass。



每日行程

每一天清晨，首先会出现的是可触发事件的选择菜单，每个事件的上方会出现该事件发生的地点、出场人物。但所有事件都有其发生的特定时间段，比如同一时间内可触发的事件分别有卡莲和娜娜莉出现的场景，当玩家选择了娜娜莉出现的场景，则事件完成之后卡莲出现的场景可能会消失。



动画与CG图片欣赏

在游戏完成度达到一定百分比之后，玩家可通过开始菜单中的GALLERY选项观看游戏中出现过的过场动画和CG图片。虽然这些动画和图片都是截取自原作动画第一季，但在经过一番游戏之后再来回味经历的事件，也别有一番趣味。





▲为了满足众多FANS的要求，TV动画版的原班制作团队还为各位玩家们准备了全新制作的动画场面。

为了改变世界 战斗吧！





▶作战方式的选择时间以秒计算，画面右上方则会显示机体剩余能源值，超时或能源用尽都可能导致战斗失败。

本作的特别之处是加入了特殊的作战系统。由于AVG类游戏的限制，本作的战斗场面自然也不能像一般动作游戏那样爽快利落。在战斗中，玩家需要对下一步作战方式进行选择，而为了加强战斗的紧迫感和临场感，游戏中还特别加入了对选择时间和战斗机能源的限制。

多彩的原创要素

为了在游戏中加入更多的原创要素以增加可玩性，NBGI分别为PS2和PSP版的玩家准备了一共6个原创事件。这里我们就介绍一下PSP中出现的5个原创分支事件。

Geass篇

由于主人公的角色是原创的，所有与主人公的"过去"有关的事件，包括与各角色的对话以及进一步来往都充满了冒险色彩。而这一部分也最能让玩家有身在其中的感觉。



黑骑士团篇

在卡莲的劝说下，主人公加入黑骑士团，成为ZERO的麾下一员，从此，与卡莲、扇、ZERO一同，为了改变世界创造新的和平而战斗。



日本解放战线篇

因为意见不合而反抗ZERO的主人公，转而加入日本解放战线一方，与藤堂将军等一同并肩作战。这一部分的插入事件更是PSP独有！



布里塔尼亚军人篇

在朱雀的劝说下，主人公作为一名特派员加入布里塔尼亚军队，更有机会以第一人称的身分驾驶NIGHTMARE FLAME出行作战，展开一段布里塔尼亚军人的冒险故事。



亚修福特学院篇

这一部分主要描写主人公在亚修福特学院内的点滴生活。临近学院祭之时，主人公突然被学生会会长米蕾任命为学院祭委员长。一边要进行着重要的军事活动，一边还要费心思为成功举办学院祭而东奔西走四下忙碌，双重身分的生活真是苦不堪言！



玩后感



作为一款改编自动画的FANS向作品，这款游戏本身并没有太多亮点，但以第一人称的身分投身Geass的世界与憧憬的角色一同作战，对各位喜欢《鲁鲁修》的玩家来说还是颇具吸引力的。另外特殊战斗模式的加入也大大增强了本作的游戏感，让这款AVG作品在反复的对话和选择中不至于那么乏味。比较遗憾的是，游戏中只能在每个事件完成后进行自动存档，对于想要选择分支剧情的玩家来说很不方便。

文 胧月　美编 咕噜



印象里MMV做出的好游戏不多，作为王牌的《牧场物语》近年来也有质量下滑的趋势，事先对本作就没抱多大期望，甚至戏称“如果由Chunsoft或Capcom开发一定是神作”。游戏出来了，虽然不敢确定真由那两家厂商做会不会更好玩，但本作委实给人不少惊喜。

圣痛
Lux—Pain
NDS
◆MMV◆AVG◆2008年3月27日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

Silent

看不见出口的街道是玻璃的迷宫
人们彷徨在黑暗里，无法停止

游戏中的主要敌人，是一种没有实体的精神寄生体，寄生于人类的负面感情中。恐怖、绝望、愤怒、憎恨……蠕虫一样的Silent吞噬着它们，也让寄主的被感染等级越来越高。在Silent的影响下，被深度感染的寄主会无法违抗内心深处的邪恶声音，不断做出残忍暴力的犯罪行为，如虐待动物、集体自杀、无差别杀人等等。这些丧失心智的犯罪者是无法用法律和暴力机关约束的，他们的灵魂是犯罪的温床，同时也是犯罪的受害者，惟一的解决办法是查出原初携带者、消灭Silent这个万恶之源。

Σ系统

在这“圣痛”的对面
不管最后抵达何处
我都会带着罪与罚而去
向着那遥远的一线光芒……

该系统能让亚月透视眼前人物的内心世界。当可透视对象出现时，下屏会出现“Σ”字样，点击后便可探索包含有关Silent病原体的重要信息体——信息蠕虫。该蠕虫在下屏以多个光斑组成，连续点击蠕虫直到其文字化，点击文字可以看到断续的信息，将这些信息储存在西条的记忆里，以方便对原初Silent携带者的探索调查。

流程

第一步
点击下屏的Σ，进入Σ模式。



第二步
使用触控笔消除以太杂质。



第三步
发现关键的蠕虫。



第四步
消除蠕虫后得到关键文字。



第五步
点击该文字获得重要信息。





需要注意的是，从游戏中期开始，上屏将不再对蠕虫的位置有所提示，这时只能依靠玩家亲手去寻找。寻找时上方的绿色数字是限制时间，如果不能在时间内完成寻找，即会GAME OVER。这时可尝试着用触控笔随意点击下屏，如果点击处显示蓝色方框，则表示该点离蠕虫较远；如果是黄色方框则表示离蠕虫已经很近了；而红色方框则表示蠕虫就在此处。

记忆写入

和孤独一起生活的你
如果能够听到我的声音
即使被绝望的黑暗袭击
也一定要活下去

继Σ系统后我们得知了对方的内心想法，由于对方可能还有隐瞒着的信息，而该信息由于不占据思想的主流状态而未在Σ探索时被看穿，这时就需要我们把之前萃取出的信息写入对方的思维，让其思想产生动摇，以发现新信息。

流程

第一步

消除蠕虫后得到关键文字。



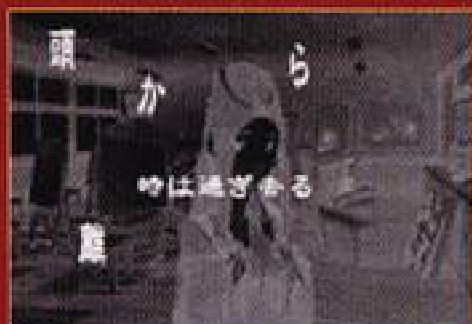
第二步

用触控笔将其拖拽到对方的脑部位置，记忆写入便在此完成。



第三步

对方受到该信息的冲击，显现出新的思维。



第四步

思维呈断片状分布，如果玩家没能全部记得也没有关系，之后可以在亚月的记忆储存里随时查看。



西条亚月

如果灵魂被完全侵蚀
人不能以人的方式活下去时
我会选择谎言，甚至背叛

由宫野真守演绎的西条在气质上与夜神月很近似。在游戏开篇，西条像是一名超能力者，能利用自身的Σ能力除去以太杂质，将遗留在特定位置的信息给文字化。Σ能力不是普通的读心术，它不仅能看到人心的想法，也能捕捉到逝去者、甚至是动物在许久以前残留下的思维。亚月的能力并非与生俱来，自己的家人因为Silent而悲惨地死去，亚月一直对Silent抱着刻骨的恨意。为了消灭Silent，他接受"要塞"组织成功率只有2%的改造，成为能消灭Silent的"圣痛适合者"。



黒い炎状エフェクト

感情系统

抱着自己该有的命运
直到与你相会

值得一提的是本作拥有好感度系统。在使用Σ对话时根据屏幕上的颜色可看到5种不同颜色，分别对应为：

青色	悲伤
黄色	喜悦
紫色	有好感
黑色	已被 Silent 感染
红色	愤怒



继《时光裂缝》后，这是在3月里又一款让我印象深刻的AVG。不仅因为世界观设定得非常巧妙，而且其诡谲阴郁的气氛很符合本人的口味。不过在调查感染者时，上屏跳跃的文字描述可能会引起部分玩家的不适，因此请敏感的玩家慎重选择。



文 萝卜鸟　编 乌冬　美编 小鱼仔

机动战士高达 00
机动战士ガンダム 00
NDS
◆NBGI◆ACT◆2008年3月27日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

《机动战士高达　00》第一季已在近日完结，相信许多FANS还是意犹未尽吧。在等待第二季播放的期间，各位不妨来尝试一下本作。游戏不但采用了任务制战斗，还设有多种结局，丰富的支线任务也使得耐玩度大增。推荐各位FANS在二季播放前用本作解渴。

基本操作

十字键	移动
Y	上升
B	下降
X	格斗
A	射击
X+A	防御
Y+B	变形(仅限主天使高达)
R	锁定目标、更换锁定目标
L	锁定保护目标、解除锁定
SELECT	觉醒

★以上为初始键位设置，玩家可以选择菜单中的"ボタンコンフィグ"选择适合自己的键位。

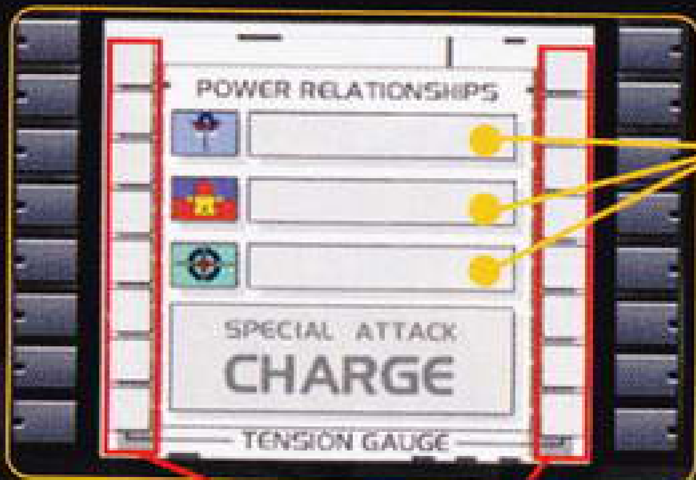


WEAPONS
弹药的剩余数量，减至0后需消耗数秒进行补充。

HP
生命值，减至0后任务失败。

TH
进行冲刺动作时，TH槽会逐渐增加。当TH槽蓄满后，高达短时间内无法冲刺。

SH
SH槽会随着防御的次数逐渐增加。当SH槽蓄满后，高达短时间内无法进行防御。



士气

从上到下分别是国联、人革连和AEU的士气。攻击或消灭敌人可以大大减少敌军的士气，反之亦然。

觉醒

左右两边的格子为压力槽，随着攻击和防御次数的增加。当压力槽变成橘黄色状态时为“LV1觉醒”，红色则为“LV2觉醒”。战斗中按下SELECT便可进入觉醒状态，“LV1觉醒”能增加高达的进攻次数与威力，“LV2觉醒”可以释放每台高达独有的必杀攻击。

蓄力攻击

只要长按攻击键便可使出蓄力攻击。蓄力攻击不但不需要切换武器的时间，威力也相当可观，要注意的是蓄力攻击出招较慢，容易形成空隙让敌人有机可乘。且近身武器的蓄力攻击拥有固定的距离，必须靠近敌人才可使用，若砍Miss同样会形成大破绽。

DASH

连续点击方向键两次可进行冲刺，第二下长按可持续冲刺，按下后立刻松开则为翻滚回避。

三大势力

（国联、人革连、AEU）

每场战斗结束后，与本战相关的敌方势力将会被削弱。当三方势力减到一定程度后，会出现主线任务。也就是说，若能够有效率地削弱敌方势力，便可以快速推进剧情发展。另外，四名机师各自有擅长对付的敌人，选择正确的机师可提高势力的削弱速度。



GUNDAM

四位主角驾驶的四架高达能力各异，具体分为格斗型、射击型、力量型与全能型，选择合适的机体对执行任务有很大帮助。

能天使高达

射击	格斗	防御力	移动力	类型	得意势力
4	10	5	8	格斗	AEU

拥有优秀的格斗能力与机动性。由于射击能力偏弱，战斗中应以近战为主要攻击手段。能天使可以胜任各种运输护送任务，对玩家的操作要求较高。



力天使高达



格斗能力非常差，但力天使高达的射击能力极强，因此战斗时尽量与敌人保持距离，采取远程攻击。出现大量敌人的任务不推荐使用。

射击	格斗	防御力	移动力	类型	得意势力
9	3	7	6	射击	国联

主天使高达



射击	格斗	防御力	移动力	类型	得意势力
6	7	3	10	万能	人革连

远距离攻击和近战的能力相当均衡，再加上机体那卓越的机动力，任何战斗均可使用，但过低的防御力是主天使高达惟一的缺点。另外，在战斗中同时按下Y+B可以变形，变形后的主天使高达能够使用高威力的追踪导弹。

德天使高达



虽然机动力在四台高达中排末尾，但德天使高达拥有超越力天使高达的射击能力和最强防御力，适合各种BOSS战。

射击	格斗	防御力	移动力	类型	得意势力
10	4	10	3	力量	全势力

隐藏机体

除了上述的高达外，本作还有两架隐藏机体，取得方法非常简单，只要完成Good End后再把新增的“模拟战2”攻破便可获得。



射击	格斗	防御力	移动力	类型	得意势力
10	4	3	7	不明	全势力

娜德雷高达：提耶利亚的机体，防御力有所下降，但机动性有了飞跃性的提高。



能天使高达(rollout color)：刹那的机体，除了颜色和能天使不一样，其他性能完全相同。

战术支援







战术支援是游戏的重点之一，它能够起到足以影响战斗胜败的效果。玩家最初只可以选择一名支援，到了后期能够同时选择的支援数量会增加，最多可选四人。以下为每名支援的能力。

角色	效果
刹那·F·清英	玩家战斗时能天使高达同时在别处出击，战后削弱AEU势力
洛克昂·史特拉托斯	玩家战斗时力天使高达同时在别处出击，战后削弱国联势力
阿雷露亚	玩家战斗时主天使高达同时在别处出击，战后削弱人革连势力
提耶利亚	玩家战斗时德天使高达同时在别处出击，战后削弱三方势力
皇·李·诺瑞珈	回复所有高达的HP
卡雷尔	让HP最低的高达获得完全回复
克莉丝蒂娜·西艾拉&菲特·葛雷斯	使高达冲刺时TH槽的增长速度降低20%
哈罗	使高达所受的伤害减少20%
王留美	弱化目前最强的势力，使其与第二强势力处于相同水平
玛丽娜	任务结束后，本战对势力的影响度将上升20%
伊奥利亚·舒恩伯格	将高达的攻击力提高20%
沙慈&露易丝	使高达的压力槽上升速度增长20%



武力介入

游戏的最终目的是彻底瓦解敌人的势力。光是老老实实做任务是不行的，若在45日内未达到指定要求，将会进入Bad End。我们需采取一切办法削弱敌人的势力，如出击时尽量选择对本战敌方势力影响力较大的机师，战斗支援也不能忘。另外在战斗中若成功减弱敌方士气，同样能够削弱其势力。游戏共有七种结局，Bad End居多，下面为每种结局的达成条件：

Ending 1 / Good End

在四十五天内将三个势力全部削弱到百分之十以下、在与帕特里克及崔尼迪三兄妹的战斗中获得胜利。

Ending 2 / Normal End

在四十五天内将三个势力全部削弱到百分之十以下、任务失败三回。

Ending 3 / Bad End

经过三十天后会发生与国联相关的强制任务，任务失败将进入Bad End。

Ending 4 / Bad End

经过三十天后会发生与AEU相关的强制任务，任务失败将进入Bad End。

Ending 5 / Bad End

经过三十天后会发生与人革连相关的强制任务，任务失败将进入Bad End。

Ending 6 / Bad End

“ラ·イデンラ歼灭作战”失败后任务栏中会出现“最悪のテロ”、若再次落败，就会进入Bad End。

Ending 7 / Bad End

到达活动期限没有将敌方势力削弱到指定数值。

GUNPLA Navi

这是一个用来勾引玩家掏钱包的模式。GUNPLA Navi中收录了《机动战士高达 00》自播映开始到2008年1月底发售的所有模型，当中不但有大量图片供玩家欣赏，还有模型的详细资料。另外，本模式中设有非常贴心的“高达模型制作讲座”。从最基本的拼装到上色，全过程都有详细的图文解说。







说实话个人对这款游戏不是非常满意。粗糙的战斗画面和砍纸般的打击感实在叫人难以接受，幸亏游戏的速度感和操作手感还不错，音乐和剧本方面由于照搬了原作，所以质量也得到一定保证。在这里仅向各位《高达00》的FANS推荐本作品。

狩猎之魂再度点燃

文 众编辑 美编 咕噜
协力 KK

怪物猎人 携带版 2nd G
モンスターハンター ポータブル 2nd G
◆Capcom◆ACT◆2008年3月27日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆PSP-2000同捆限定版售价24571日元 PSP

狩猎准备篇

主菜单	
NEW GAME	重建角色开始新游戏
CONTINUE	读取游戏存档
GALLERY	画廊模式
OPTIONS	各种游戏设定
DOWNLOAD	下载官方限定任务
MEDIA INSTALL	在记忆棒中加载“媒体安装”功能

前作存档继承规则

选择“NEW GAME”开始游戏后会进入存档继承界面，如果玩家的记忆棒里有《MHP2》的记录，那么就能选择性地进行资料继承，三种继承方式的具体规则如下右表：



方式	效果
新规キャラクター作成	创作一个全新的角色，从零开始游戏。
「モンスターハンターポブル 2nd」のキャラクターを引き继ぎ	完全继承《MHP2》的游戏记录，包括角色的名字、已获得的勋章和称号、菜单设定、训练所记录、图鉴资料、下载任务以及全部金钱、道具、素材、武器、防具、装饰品。其中角色的性别、外貌可重新设定，如果角色性别发生变化，那么性别专用装备将自动进行转换或兑换为金钱（详见“防具变换对应表”）。
「モンスターハンターポブル 2nd G」のキャラクターを引き继ぎ	继承《MHP2G》的游戏记录开始新游戏。角色的名字、性别可重新设定；武器、防具全部兑换成金钱（所持金额上限为 99999z）；稀有度3以下的道具素材全数继承，其余兑换成金钱。



防具变换对应表

女性角色	男性角色
パピメル（彩蝶系列）	オウビート（国王甲虫系列）
プライベート（看护者系列） メイド（女佣系列）	ギルドナイト（公会骑士系列）
ヒーラー（治疗者系列） ヘルパー（助手系列）	ガーディアン（守护者系列）
ヒーラーU（治疗者U系列） ヘルパーU（助手U系列）	ガーディアンU（守护者U系列）
凛	晓丸
艳	曙丸
凛·皇	晓丸·皇
艳·皇	曙丸·皇
凛·霸	晓丸·霸
艳·霸	曙丸·霸
ファミ通パンツ（FAMI通短裤）	ファミ通汉布（FAMI通兜裆布）
ファミ通パンツS（FAMI通短裤S）	ファミ通汉布S（FAMI通兜裆布S）
ピンクメタルブーツ（粉红金属靴）	换算成金钱

角色创建

在新建人物进行游戏的时候玩家可以对角色的姓名、性别、内衣、面容、发型、发色、声线进行设定，本次游戏提供有更丰富的设定内容给玩家挑选，其中包括8套内衣款式、32种面容、27种发型、17种声线，头发的颜色可由玩家根据三原色的搭配进行制定。特别提醒的是，发型和内衣款式可以在游戏进行过程中随意变换。

“媒体安装”介绍

“媒体安装（メディアインストール）”功能是继前作“背景读取（BGロード）”之后Capcom新研发的一种能够缩短读盘时间的技术。安装此项功能需占用记忆棒580MB的空间，安装后可以缩短游戏过程中区域切换 & 换装所耗费的时间。除此之外，在生产或强化时可以直接预览装备的具体图片，无需按下Select键。主菜单OPTIONS中“メディアインストール”一项控制此功能的开启与关闭，由于开启功能会加快耗电量，请玩家随时留意电池信息。

波凯村设施介绍

本作的狩猎据点依旧是雪山中的波凯村，新的狩猎传奇便在这片白银世界中展开。虽说村庄中的各项设施基本没有发生变化，但为了照顾新手玩还是详细解释一番。这里重点说明下△键的对应区域选择功能：当玩家位于猫人食堂出口、自家出口、集会所出口以及农场出口的时候，按下△键就能开启快速移动菜单，可以迅速实现自家、农场、猫人食堂、线下集会所、线上集会所和训练所这六个设施间的切换，非常方便。

1.自家：自家分为外屋和内屋两个部分，外屋有道具床和本棚。道具箱的作用自然是存放道具，在本作里初始默认的道具存放总数为800个，通过购买“收纳上手·技の书”和“收纳上手·力の书”能为其扩容两页，再加之本作中同类道具可以存放99个，因此猎人绝不用担心道具放置不下。在本棚处可以查看到一些对狩猎有帮助的情报志，并能为角色更换发型、内衣款式以及给幸运小猪换外套，而游戏的记录则是在床边完成。

2.猫婆婆：在猫婆婆处可以雇佣到为猎人烹饪料理的猫厨师以及同主人前赴战场的狩猎猫。随着任务的不断完成，猎人可雇佣的狩猎猫和猫厨师数量都会上升，这部分内容将在后文中详细说明。

3.波凯农场：可以在此收集矿石、昆虫等常用素材的便利设施。在农场进行一番“搜刮”后需要完成一次任务后才能再度前来获取素材。这里要特别说



明的是码头边的探宝猫无法利用带有绿色标记的采集专用任务来刷新。

4.农场看守人：玩家可以通过花费波凯点数（ポッケP）在他这里扩充农场设施以及交换常用道具。波凯点数的获得方法有下述三种：①变卖各种精算道具；②完成探宝任务，最终探宝点数的1/10将转换为波凯点数；③参加训练所任务并顺利完成时，训

练点数的1/10将转换为波凯点数。

5.装备店：左手边的男性店员可提供武器、防具以及装饰品的生产与强化，注意只有当猎人取得生产某项武器的关键素材后它才会出现在生产列表里（譬如要使"龙刀【焔】"出现在生产列表里就必须先得到"老山龙の角"）。右侧的猫人会贩卖武具，随着任务的不断完成，这里贩卖的武具种类也会有所增加，不过总的说来都是些初级货。

6.道具店：为猎人提供各种常用道具，像回复药、砥石、弹药等，除此之外还有各种怪物书，只有购买它之后才能查看怪物的狩猎数。

7.村长：波凯村的村长。在此可以领取专门为单人游戏设置的村长任务，难度由低到高分为★1～★6这六个级别，当猎人完成某个级别的关键任务后（全等级关键任务资料在后文给出）就会出现红色字体的紧急任务，再将这些任务完成即可进入下一阶段的挑战。

8.猫人涅柯特：本作中新加入的角色，平时摆出一副桀骜不逊的嘴脸，在未完成村长★1～★6任务之前与其对话它会不理不睬。它掌管着单人上位任务的委托资格，由于难度要比村长那里领取的任务高出一截，请做好准备后再来挑战。当然，从这些任务里取得的素材也更高级。

9.行商婆婆：同样是购买道具的场所，与道具店稍微有所不同的是，它这里出售的道具会随着任务的进行发生一些变化。除此之外，猎人有时也可以享受到半价的优惠。

10.集会所：接受集会所任务和探宝任务的场所，集会所任务分为普通、困难和G级三种，其中最后一种是本作新增的瞩目要点之一。集会所任务可单人游玩也可与同伴进行协力作战。在集会所门口按下□键和×键分别对应进入线下集会所模式和线上集会所模式。

11.训练所：提供有给初心猎人上手游戏专用的新手任务以及给予限制武具、要求打倒指定目标的训练任务，想要磨练技艺的猎人可多活用这项设施。完成这里的任务不但能获得特定的称号、勋章，还能得到生产各种训练所装备的专用硬币。

猫人食堂

在猎人自己房间的左手侧深处就是猫人食堂，玩家可以委任里面的猫厨师制作料理或是烤肉。游戏中最多可以雇佣5名猫厨师，除了第一名是免费雇佣外，其余的都会根据猫厨师的不同能力给予一定的资金。

雇佣猫厨师的时机

雇佣数量	雇佣时机
1只	与波凯村长初次对话后
2只	完成村长★2任务"肉食龙のリーダー"后
3只	完成村长★3任务"雪山に潜む影"后
4只	完成村长★5任务"绝对强者"后
5只	完成村长★6任务"一对の巨影"后

猫厨师的状态能力

猫厨师的状态能力主要为右述五种，除"毛色"一项外，其余都与猫厨师发动特殊技能以及赠送道具有直接关系，下面将各项能力的含义公布如下。



料理

猫人食堂的主要任务就是为猎人制作料理，食用不同的料理会令猎人的能力产生不同的变化。当猫厨师的等级比较低时，猎人能选取的食材数量相对较少，随着它们等级的提升，食材数量才会慢慢增加，玩家要尽量选择等级较高的猫厨师来担当领班这一角色。

猫等级对应的可选食材数

猫等级	食材数
LV1	5种
LV2	6种
LV3	8种
LV4	9种
LV5	10种
LV6	12种
LV7	13种
LV8	14种
LV9	16种

キッチンレベル	猫厨师的等级，主要影响到料理食材的可选择数量以及烤肉的成功率。
得意食材	猫厨师擅长烹饪料理的种类。如果猎人选用的食材是猫厨师所擅长的，那么其发动特技的概率就会上升。
情报レベル	猫厨师的情报等级，关系到赠送道具品质的高低。
毛并み	猫厨师的体毛颜色，单纯地产生视觉效果，并不会对其本身能力产生任何影响。随着游戏的进行，可雇佣的猫厨师的体色种类会越来越多。
所持キッチンスキル	狩猎猫可发动特技的种类，是雇佣时的重要参考项目。

食材一览

1名猫厨师		2名猫厨师		3名猫厨师		4名猫厨师		5名猫厨师	
类别	材料	类别	材料	类别	材料	类别	材料	类别	材料
肉	くず肉	肉	サイコロミート	肉	ガブリブロース	肉	龙足	肉	龙头
肉	坚肉	肉	七味ソーセージ	肉	ミートワゴン	肉	プリンセスポーク	肉	ギガントミート
肉	ゴムジャーキー	肉	ワイルドベーコン	肉	マトングレート	肉	ガビアルカルビ	肉	リュウノテール
野菜	ドテカボチャ	野菜	ヤングポテト	野菜	根棒ネギ	野菜	五香セロリ	肉	キングターキー
野菜	ふたごキノコ	野菜	マイルドハーブ	野菜	西国パセリ	野菜	炮丸レタス	野菜	シモフリトマト
野菜	ジャンゴーネギ	野菜	スライスサボテン	野菜	激辛ニンジン	野菜	レアオニオン	野菜	キングトリュフ
鱼	ホタテチップ	野菜	まだらネギ	鱼	儿ガニ	鱼	ピンクキャビア	野菜	オニマツタケ
鱼	オンプウオ	鱼	スネークサーモン	鱼	くの字エビ	鱼	女王エビ	鱼	千年蟹
鱼	骨タコ	鱼	ブリカブト	鱼	スパイクフグ	鱼	大王イカ	鱼	たてがみマグロ
谷物	ジャリライス	谷物	顽固パン	谷物	ウォーミル麦	谷物	古代豆	鱼	红莲鲷
谷物	フラヒヤ麦	谷物	大雪米	谷物	クック豆	谷物	マスターベーグル	谷物	ソウルビーンズ
谷物	ミックスビーンズ	果实	フルーツジャム	谷物	ウマイ米	谷物	ココット米	谷物	黄金米
果实	オイルレーズン	果实	北风みかん	果实	冰树リンゴ	果实	炎热マンゴー	谷物	ヘブンブレッド
乳制品	粉吹きチーズ	乳制品	クヨクヨーグルト	乳制品	猛牛バター	果实	长寿ジャム	果实	エメラルドリアン
乳制品	ネンチャクリーム	乳制品	熟成チーズ	乳制品	チリチーズ	乳制品	ロイヤルチーズ	乳制品	幻兽チーズ
酒	ホピ酒	酒	フラヒヤビール	酒	バニーズ酒	酒	ブレスワイン	酒	黄金芋酒

料理效果一览

材料组合	1只猫厨师	2只猫厨师	3只猫厨师	4只猫厨师	5只猫厨师
肉×肉	体力＋10	体力＋20	体力＋20	体力＋30	体力＋30
肉×野菜	耐力＋25	耐力－25	体力＋10、攻击力UP【小】	－	体力＋40、攻击力UP【大】
肉×鱼	耐力－25	－	雷耐性＋3	耐力＋25、水耐性＋5	体力＋20、耐力＋50
肉×谷物	体力＋10	防御力＋15	－	耐力－50	－
肉×果实	－	火耐性＋3	攻击力UP【大】	攻击力UP【小】、火耐性＋5	体力－40、耐力－25
肉×乳制品	－	体力－20	－	体力＋40	耐力＋25、防御力＋15
肉×酒	攻击力UP【小】	体力＋10	耐力－25、冰耐性＋5	防御力＋10、	攻击力UP【小】、火耐性＋5
野菜×野菜	防御力＋10	防御力＋10	防御力＋10	防御力＋10	防御力＋15
野菜×鱼	耐力＋25	－	体力－30	体力＋20、龙耐性＋3	防御力＋10、冰耐性＋5
野菜×谷物	耐力－25	攻击力UP【小】	耐力＋50	耐力＋25、攻击力UP【小】	耐力＋25、攻击力UP【小】
野菜×果实	体力＋20	防御力＋10、体力＋10	体力－30	耐力＋50	－
野菜×乳制品	－	体力－10、耐力－25	体力＋10、防御力＋15	－	防御力＋20、耐力＋25
野菜×酒	－	耐力＋25	－	体力＋40	耐力－50
鱼×鱼	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【小】	攻击力UP【大】
鱼×谷物	体力＋10	体力＋20	－	体力－30、耐力－25	体力＋40、防御力＋20
鱼×果实	体力－10	－	耐力＋25、火耐性＋3	防御力＋20	耐力＋50、防御力＋10
鱼×乳制品	－	耐力－25	体力＋30	防御力＋10、雷耐性＋5	－
鱼×酒	防御力＋10	耐力＋25	耐力－25	－	－
谷物×谷物	耐力＋25	耐力＋25	耐力＋25	耐力＋50	耐力＋50
谷物×果实	冰耐性＋3	－	－	体力－40	体力＋30、耐力＋25
谷物×乳制品	－	－	防御力＋10、耐力＋25	体力＋30、攻击力UP【小】	体力－50
谷物×酒	耐力－25	体力＋10、雷耐性＋3	防御力＋15、水耐性＋3	－	体力＋30、水耐性＋5
果实×果实	－	体力－10	－	体力＋10、攻击力UP【小】	－
果实×乳制品	耐力＋25	水耐性＋3	体力－20、耐力－25	－	体力＋50、龙耐性＋5
果实×酒	体力－10	－	攻击力UP【小】	体力＋20、防御力＋15	攻击力UP【小】、雷耐性＋5
乳制品×乳制品	－	耐力＋25、攻击力UP【小】	体力＋20、冰耐性＋3	－	－
乳制品×酒	体力－10	冰耐性＋3	－	体力＋20、耐力＋25	体力＋50、耐力＋50

猫厨师技能



食用料理以后会随机发动各种猫厨师的特技，发动的标志为厨师头上冒出一个巨大的“！”号。猫技能的效果持续时间固定为一个任务，即使玩家在狩猎过程中被打倒也不会消失。此类技能的发动概率与猫厨师的擅长食材以及等级有密切关系，请在雇佣时就多加留意。

猫厨师技能一览

技能名称	效果
招きネコの幸运、激运	当任务基本报酬中的次报酬判定为没有的时候，有1/8、1/4的几率变为有，当这两个技能同时发动时，“招き猫の幸运”会无效。
ネコのカリスマ	和山菜爷必定可以进行六次对话。
ネコのはじかれ上手	以近战武器攻击被弹开时，武器的斩味消耗值减少1。
ネコの医疗术	各种回复道具的效果上升10%，げどく草、にが虫可以100%解毒。
ネコの运搬の铁人	搬运道具时，角色处于超级装甲状态（不会因飞虫叮咬等小伤害而产生硬直）。
ネコの运搬の超人	搬运道具奔跑时耐力的消耗速度下降为1/2、角色处于超级装甲状态。
ネコの火事场力	体力下降到10%以后，攻击力变为1.35倍、防御力变为1.5倍。
ネコの火药术	小タル爆弹、大タル爆弹威力变为小タル爆弹G、大タル爆弹G。
ネコの解体术【小】、【大】	所有敌人的可剥取次数，有1/4与1/2的几率增加一次。
ネコの交涉术	被黑猫偷走的道具一定可以在其居住处找回；与山菜老爷爷交换道具时，取得物品判定几率为80%：20%的，一定可以得到80%侧的道具。
ネコの蹴脚术	人物脚踢的攻击力上升5倍。
ネコの气球召唤术	热气球出现率为100%（没有热气球出现的场景除外）。
ネコの暴れ击ち	弓或弩的攻击力上升，同时弹道偏差幅度变大。
ネコのツタ登りの铁人	攀登时角色处于超级装甲状态。
ネコのツタ登りの超人	攀登时耐力消耗速度减半、角色处于超级装甲状态。
ネコの拳斗术	特殊指令动作“挑发”的攻击力上升5倍。
ネコの换算术	任务结束后，各类精算物品换算成的波凯点数时的换算率上升为1.5倍（训练所任务除外）
ネコの起上がり术【小】、【大】	受到怪物吹飞攻击后，猎人的起身时无敌时间延长为正常情况下的两／三倍。
ネコの食事术	在食用各类鱼食品后可以回复少量耐力。
ネコの吹奏术	各种笛子的损坏几率减小。
ネコの体术【小】、【大】	进行回避或挡格动作时耐力的消耗变为3/4与1/2。
ネコの胆力	遇到怪物的时候，胆怯的动作会消失
ネコの调和术【小】、【大】	调和成功率上升5%与10%。
ネコの射击术	弩炮通常弹威力上升为1.1倍、弓一段蓄力攻击的攻击修正倍率由正常情况下的0.4上升为0.5。
ネコの调理术	烤出来的肉等级上升1级（コゲ肉→生烧け肉、生烧け肉→こんがり肉、こんがり肉→こんがり肉G）。
ネコの投掷术	投掷武器（各种飞镖、石头等）的伤害变为2倍。
ネコの逃走术	背向飞龙逃跑时耐力的消耗变为1/2。
ネコの道具俭约术	铁镐或虫网的损坏几率减少。
ネコの特殊攻击术	状态异常攻击（毒、痹、睡眠）的储蓄值上升为1.125倍。
ネコの钝器殴打	使用弩敲击的威力上升为5倍。
ネコの防御术【小】、【大】	受到攻击时，有1/8与1/4的几率使得伤害下降30%。
ネコの弱いの来い！	任务中的怪物会以标准或弱化强度出现。
ネコの采取术	增加矿点采取次数的几率。
ネコの解体の铁人	猎人在剥取时处于超级装甲状态。
ネコの着地术	从高处下落时角色不会出现硬直；搬运时不易将物品摔碎。
ネコの工事术	对场景中的白岩、冰块等可破坏物质的伤害变为10倍。
ネコの舞踏术	选择指令中的“踊る”让角色跳舞5秒钟后发动，效果为20秒内猎人攻击倍率上升15%。
ネコのゴリ押し术	攻击遇到弹刀时，下回攻击将获得1.05倍的特殊攻击修正。
ネコの拾い物术	达成怪物掉落道具的条件时100%会掉落道具（正常情况下为50%）。
ネコのおまけ术	即使在任务中力尽，猫饭效果也会保留。
ネコのKO术	大锤、狩猎笛、彻甲榴弹的气绝储蓄值上升为1.1倍。
招きネコの金运	完成任务后报酬金额变为两倍。

狩猎猫

狩猎猫是《MHP2G》里新增的一个瞩目系统，玩家可以带着它们一同踏上充满荆棘的狩猎之路。任务中我们不能对狩猎猫进行指示，它们的行动会与玩家相协调。狩猎猫的牺牲次数没有限制，当它们体力不足时会自行遁地逃走，在经过一段时间后便会重返战场（学习了“背水の阵の术”除外），玩家完全不用担心它们会导致任务失败。在本部分内容里我们将从狩猎猫的雇佣方法开始讲起，为读者逐步解释这位猎人好帮手的方方面面。



狩猎猫的雇佣方法

①从猫婆婆处雇佣：不定期造访波凯村的猫婆婆会为猎人带来猫厨师和狩猎猫，玩家可以花费一定的资金从她那里进行雇佣。由于猫婆婆带来的猫人能力数据完全随机，因此想要雇佣到理想的猫人并不是件容易的事情。

②由猫厨师转职而来：游戏中猫厨师和狩猎猫两种猫人职业可以自由地实现转换，由这种方式获得的狩猎猫在初期与猎人间的亲密度会比较高，不过缺点就是负责烹饪的猫厨师会少一只，请及时记得补充。

③通过无线功能来获取：利用PSP的无线网络功能，我们可以很轻松地实现狩猎猫资源的共享。具体方法为进入线上集会所，开启菜单并依次选择“オトモ渡”→“渡す”，之后选定要送出的猫以及赠予对象，然后等待对方接收即可。注意发送狩猎猫的一方并不会因此而导致狩猎猫的消失，实际上就是说复制了一只相同能力的猫送给朋友。虽然用这种方式获得狩猎猫方便、快捷，但由于猫人记录的是前雇主的信息，因此在初期与现有主人的亲密度很低，需要慢慢培养。

狩猎猫的成长

游戏中可以雇佣的狩猎猫总数为13只，其中只有3只可以出现在猫食堂里。狩猎猫的初期能力相当有限，需要通过与猎人不断参与狩猎、或是进行特训来积累经验值以提升等级。

狩猎猫能力资料

①初代旦那さん：狩猎猫初代主人的名字。
②オトモLV：狩猎猫的等级，最高为20。
③攻击力：影响狩猎猫武器攻击力的数据。
④防御力：影响狩猎猫受攻击时伤害的数据。
⑤なつき度：亲密度，最高为5颗心，会密切影响到狩猎猫在任务中的行动规律。
⑥毛并み：狩猎猫的毛色，不会对能力产生任何影响。
⑦性格：影响狩猎猫在狩猎时所采取的具体行动方式。
⑧攻击系统：分为切断系和打击系两种。
⑨攻击倾向：多使用武器攻击还是使用爆弹攻击的频度表示数据。
⑩オトモスキル：狩猎猫现有技能表，每只狩猎猫最多可以习得3个技能。

亲密度影响的行动变化

狩猎猫与雇主之间的亲密度是通过“♥”来表示的，亲密度由低到高分为无～5这六个等级，只要玩家带领狩猎猫参加任务就能逐步令亲密度上升，下面将亲密度对狩猎猫的行动影响公布如下。

低亲密度
行动事例

- 几乎不靠近猎人
- 任务中经常做出睡觉、乱跳等无意义的举动
- 不会敲醒处于睡眠、气绝等不利状态中的猎人
- 会打醒正在睡觉的怪物
- 投掷小爆弹时不会考虑猎人是否在着弹地点
- 猎人想下蹲悄悄接近怪物时狩猎猫不配合

高亲密度
行动事例

- 在猎人身边进行行动
- 任务中不会做出无意义的举动
- 会快速敲醒睡眠、气绝等不利状态中的猎人
- 不会攻击正在睡觉的怪物
- 投掷小爆弹时会考虑猎人的具体位置
- 回复系、辅助系猫技能的发动几率上升

狩猎猫训练说明

在猫食堂右手侧的看板里有"トレーニング"一项，这是可以让那些没有在任务中随猎人同行的狩猎猫能得到强化的便利功能。注意在这里选择了训练又带出去狩猎的小猫能同时获得两侧的经验值，玩家在想要快速育成狩猎猫时请尽量活用。

训练种类

●ネコ拳斗……获得经验值。
●ネコ筋トレ……攻击力上升。
●ネコ腹筋……防御力上升。
●ネコ素振り……攻击力、防御力同时微量上升。
●ネコ冥想……取得狩猎猫技能点数。
●休息ちせる……亲密度上升。

狩猎猫技能

作为狩猎猫的专有技能，该项系统的引入将狩猎猫在战场上的作用发挥到极致。每只狩猎猫最多能习得三个技能，而学习这些技能需要消耗狩猎猫技能点数（オイモポイント），如果猎人对之前学习的技能效果不满意，还可以通过遗忘来学习新的技能（遗忘旧技能的时候可以补回之前学习技能时1/2的技能点数）。注意部分狩猎猫技能需要满足一定条件后才会开放，而一些技能在学习之后要完成几次任务后才能正式开始使用。

狩猎猫技能正式修得时机

●消耗1～49pts习得的技能……完成1个任务后正式开始使用
●消耗50～99pts习得的技能……完成2个任务后正式开始使用
●消耗100pts以上习得的技能……完成3个任务后正式开始使用



全狩猎猫技能一览

技能名称	效果	必要pts	开放条件
角笛の术	狩猎猫吸引怪物的注意力	20	——
鬼人笛の术	一定时间内狩猎猫和猎人的攻击力上升	60	——
硬化笛の术	一定时间内狩猎猫和猎人的防御力上升	60	——
解毒笛の术	狩猎猫和猎人解毒	30	——
回复笛の术	狩猎猫和猎人的体力小恢复	70	——
真・回复笛の术	狩猎猫和猎人的体力大恢复	120	亲密度达到一定程度之上
属性攻击【火】	狩猎猫的武器攻击附带火属性	15	——
属性攻击【水】	狩猎猫的武器攻击附带水属性	15	——
属性攻击【冰】	狩猎猫的武器攻击附带冰属性	15	——
属性攻击【雷】	狩猎猫的武器攻击附带雷属性	15	——
属性攻击【龙】	狩猎猫的武器攻击附带龙属性	30	狩猎猫等级达到7以上
属性攻击强化术	狩猎猫的属性攻击变强	50	讨伐雌火龙或雄火龙之后
属性攻击【毒】	狩猎猫追加毒属性状态异常攻击	60	讨伐红速龙、红速龙王、毒怪鸟或霞龙之后
属性攻击【麻痹】	狩猎猫追加麻痹属性状态异常攻击	60	讨伐黄速龙、黄速龙王、砂龙或电龙之后
属性攻击【睡眠】	狩猎猫追加睡眠属性状态异常攻击	60	讨伐岩龙、铠龙、水龙或眠鸟之后
状态异常攻击强化术	狩猎猫的状态异常攻击变强	120	讨伐水龙、炎王龙或炎妃龙之后
风压无效の术	风压【小】、风压【大】无效化	100	狩猎猫等级达到9以上
防音の术	怪物龙咆哮无效化	140	讨伐黑狼鸟或轰龙之后
攻击力强化の术	狩猎猫的攻击力上升20	60	讨伐大怪鸟、雄火龙、一角龙或角龙之后
防御力强化の术	狩猎猫的防御力上升30	90	讨伐岩龙或铠龙之后
体力强化の术	狩猎猫体力上升	120	讨伐桃毛兽王、雪狮子王或金狮子之后
ガード确率强化の术	挡格几率上升	70	讨伐盾蟹、镰蟹或风翔龙之后
高速作业の术	狩猎猫移动、采取、采掘速度上升	100	讨伐麒麟或轰龙之后
高速回复の术	狩猎猫遁地后能更快地回到场上	130	狩猎猫等级达到18以上
会心攻击の术	狩猎猫的普通攻击变为会心一击	80	狩猎猫等级达到5以上
ぶんどり术	攻击目标怪物时从那里偷取素材	100	狩猎猫等级达到10以上
シビレ罠の术	遭遇大型怪物的时候会设置麻痹陷阱	160	狩猎猫等级达到17以上
爆弹强化の术	小爆弹、大爆弹的威力提升	150	亲密度达到一定程度之上
爆弹ダメージ轻减の术	使用爆弹时对自身的伤害减小	90	狩猎猫等级达到6以上
大タル爆弹の术	除了小爆弹之外也能使用大爆弹进行攻击	140	狩猎猫等级达到13以上
毒无效の术	狩猎猫不会陷入毒状态	30	讨伐红速龙或红速龙王之后
千里眼の术	任务开始时自动获得"千里眼の药"的效果，之后一定时间内发动相同效果	70	狩猎猫等级达到8以上
采取封印术	不进行采取行动，攻击力上升	90	狩猎猫等级达到12以上
マジメ仕事术	不会在任务中出现睡觉等无意义的举动，不过体力会减少	80	狩猎猫等级达到15以上
七转び八起きの术	每次力尽后攻击力上升10，最大可上升8次	120	狩猎猫等级达到14以上
背水の阵の术	狩猎猫攻、防能力大幅上升，力尽后无法复活，体力不足时狩猎猫的名字会不断闪烁	150	狩猎猫等级达到20以上

武器

猎人要顺利地进行狩猎，一把称心如意的武器是必不可少的。游戏中为玩家提供了11种类型的武器，而它们按大类又分为近战用武器和远战用武器。各种武器在使用技巧和性能上存在较大的差异，先让我们从基础的内容开始讲解吧！

武器界面介绍

近战武器

：黒銃槍 ①
攻撃力： 345② 【拡散型】③
斬れ味ゲージ ④
龍属性： 250⑤
1/ 6

①武器的小图标以及名称。
②武器设定的攻击力。
③狩猎笛、铳枪这两类具有特殊效果的武器的特效介绍。
④武器设定的斩味槽。
⑤附加有属性的武器的属性值表示。

远战武器（弩）

①弩炮的小图标以及名称。
②弩炮设定的攻击力。
③弩炮附加的强化部件，具体见下面介绍。
④弩炮装填弹药的快慢性能。
⑤弩炮抗弹药后座力的性能。
⑥弩炮的强化等级。
⑦该弩炮对应的可装填弹药，无法使用的弹药用灰色字体表示。

：デルフ=ダオラ①
攻撃力： 290② 固定倍率スコープ
リロード：遅い④ パワーバレル③
反 動 ：小⑤
加工レベル：1⑥
1/ 8

远战武器（弓）

①弓的小图标以及名称。
②弓设定的攻击力。
③附加有属性的弓的属性值表示。
④蓄力攻击等级和箭矢的发射形式。
⑤该弓可以装填的药瓶。

：ブラックボウⅠ ①
攻撃力： 180 ②
龍属性： 100 ③
1/ 8

【溜め攻撃】 ④
段階1：拡散LV2
2：貫通LV2
3：貫通LV3
7/ 8

【装着可能なビン】 ⑤
強撃ビン 毒ビン
接撃ビン 麻痺ビン
ペイントビン 睡眠ビン
8/ 8

⑦

装填数	LV 1	2	3		LV 1	2
通常弾	6/	6/	9	回復弾	3/	3
貫通弾	3/	3/	3	毒 弾	3/	1
散 弾	4/	0/	0	麻痺弾	3/	1
徹甲榴弾	1/	0/	0	睡眠弾	0/	0
拡散弾	1/	0/	0			

7/ 8

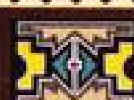
近战武器的强化

近战武器的强化主要是增加攻击力和斩味槽长

度，另外，各武器强化到一定阶段后可以派生出其他的武器类型。要注意在整个强化过程中除少数特例外，其余的强化过程均不可逆，玩家在打造目标武器之前要进行一番确认，正确的强化路线可以参考各武器的详细介绍部分。

斩味槽详解

作为近斩武器的重要性能参考指标，不同的斩味将会对武器的物理伤害量和属性伤害量造成一定的影响，因此当武器的斩味下降时猎人要迅速寻找机会进行研磨，使其时常保持在最高状态下。在本作中为了让猎人更轻松地对付 G 级怪物而加入了紫色斩味，除开一小部分武器自动带有这种最高等级的斩味外，其余大部分武器想要达到紫斩都必须依靠“斩れ味レベル +1”技能拉伸斩味槽。


三种攻击系统


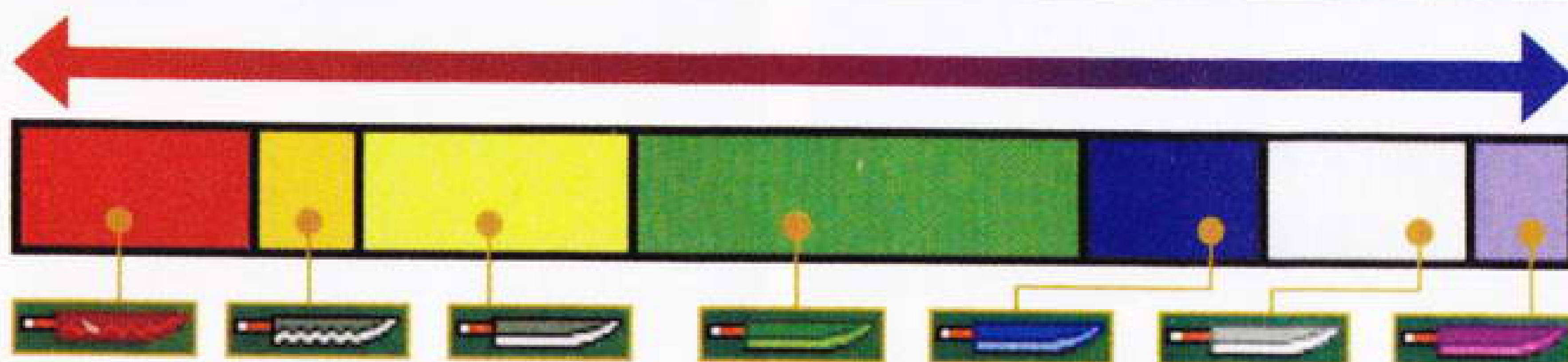
11 种类的武器可以归为切断、打击和弹这三种攻击系统，攻击系统主要是对怪物肉质的相性以及特定部位的破坏产生影响。例如在对付甲壳类怪物的时候用打击类武器效率高于切断系武器；破坏盾蟹背后的寄居壳必要打击系武器、斩断火龙的长尾需要切断系武器等等，玩家在狩猎的时候可视具体情况选择对自己更为有利的来进行。

切断系统的武器	
●片手剑	●双剑
●大剑	●太刀
●长枪	●铳枪

打击系统的武器		
●大锤	●狩猎笛	●长枪

弹系统的武器	
●弩炮	●弓

斩味槽各部分具体攻击修正量



颜色	修正量
红	攻击力修正 0.5 倍、属性值修正 0.25 倍
橙	攻击力修正 0.75 倍、属性值修正 0.5 倍
黄	攻击力修正 1.0 倍、属性值修正 0.75 倍
绿	攻击力修正 1.125 倍、属性值修正 1.0 倍
蓝	攻击力修正 1.25 倍、属性值修正 1.0625 倍
白	攻击力修正 1.3 倍、属性值修正 1.125 倍
紫	攻击力修正 1.5 倍、属性值修正 1.2 倍

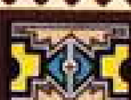

弓的强化


弓和弩属于远战类型武器，弓的基本强化方法与近在武器无异，需要耗费必要素材和金钱。强化后除了在攻击力等基本性能方面有提升外，还会在属性值和蓄力阶段上发生相应的变化，特别是后者直接关键到该把弓的强弱程度，因此为了对怪物造成更大的伤害请大家积极地进行强化。


弩炮的强化


弩炮的强化与前面所提到的近战武器和弓有所不同，玩家使用素材将弩炮生产出来后接下来的强化过程就只需要耗费金钱而不再需要素材。由于弩炮细分为轻弩和重弩，两个系列在强化中存在着某些差异，下面就将弩类武器的强化内容列表如下。

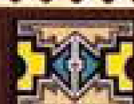
强化项目	具体效果
レベルアップ	弩炮自身攻击力上升，最大可以进行 5 阶段改造。
可变倍率スーコプ取り付け	使用狙击模式时可以调整镜头的远近。
ロングバレル取り付け	轻弩的专用部件，加长枪管，能使子弹初速上升、弹道偏差缩小、攻击力略微上升。无法同部件サイレンサー并用。
サイレンサー取り付け	轻弩的专用部件，消声器，猎人发炮时抑制怪物厌恶度的上升、弩炮的后座力减轻一个等级。无法同部件ロングバレル并用。
パワーバレル取り付け	重弩的专用部件，威力枪管，使武器攻击力上升、弹道偏差缩小。无法同部件シールド并用。
シールド取り付け	重弩的专用部件，可以自动挡下怪物的可防御类攻击。无法同部件パワーバレル并用。


会心率


所谓会心率就是指武器发动会心一击的几率，发动会心一击的时候基本伤害量会上升为1.25倍。武器的会心率为0时不可能打出会心一击，“达人”系列技能可以使武器会心率上升。另外，当武器的显示会心率大于0且为蓝斩／白斩／紫斩的时候可以得到5%／10%／10%的特殊会心补正。最后要指出的是，当武器会心率为负数的时候则有可能发动负会心一击，此时的基本伤害量将会下降到平时的0.75倍。

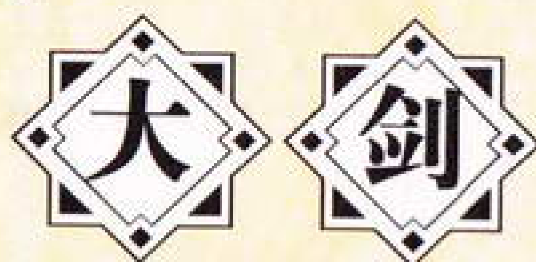

■正会心攻击效果图


■负会心攻击效果图


属性攻击


属性从总体上可以分为通常属性和状态异常属性两大类。其中通常属性包括火、水、雷、冰、龙这五种类型，特点是攻击时必然发动，可以对怪物造成追加伤害。而状态异常属性可以令怪物陷入各种不利状态，有毒、麻痹、睡眠三种，使用近距离武器时异常状态属性的发动几率为1/3，使用远距离武器则100%发动。另外，异常状态攻击发动后并不会使目标立即陷入各种不利状态，而是要通过储蓄、超越一定的数据后才会显示出实际效果。

武器攻略篇





武器系统：切断

大剑所具有的攻击威力很强，而且攻击距离很优秀，厚重的剑身可以用来承受怪物的攻击，在攻防方面表现得相当平均。猎人在拔出大剑后会有移动速度变得缓慢的弱点，鉴于此特性，采用看穿对手的行动、在其破绽露出的瞬间给予其重大的伤害后立即进行回避是最合适它的战术。大剑的另一个特征就是除了踢以外的所有攻击都可以用其他攻击或是回避动作来进行衔接。虽然大剑在攻击后多少有一点破绽，但只要能在第一时间回避就可以将威胁减少到最低，而在本作中“拔刀术”和“集中”两个技能的加入也将大剑一击脱离的战术思想贯彻到底。此外，大剑在挥动过程中会处于“超级装甲状态”，这点在对付任何大型怪物的时候都能发挥出效果。虽然大剑为此具有强攻的能力，但在联机模式下误击同伴的情况也会相当多，使用的时候要多对自己身边的状况进行判断。

武器性能	
攻击	S
防御	A
距离	B
速度	D

基本操作	
△	纵斩
○	横斩
△+○	捞击
在移动过程中按△	拔刀斩
长按△	蓄力斩
Select	脚踢

推荐连续技

拔刀斩→横斩→捞击→回避

推荐技能

斩れ味レベル＋1、心眼、集中、拔刀术

与《MHP2》相比的更变点

●无

大剑强化派生表

（带★号的表示可以直接生产）

金属系

- バスターソード（攻：288）
  - バスターソード改★（攻：384）
    - バスターブレイド（攻：480）
      - ブレイズブレイド★（攻：576、防+1）
        - ブレイズブレイド改★（攻：768、防+2）
          - タクティクス（攻：960、防+6）
            - ストラテジー（攻：1008、防+8）
          - クロームレイザー（攻：816、毒320）
            - カブレライトソード★（攻：912）
              - カブレライトソード改（攻：960）
                - アッパーブレイド（攻：1104、防+4）
                  - マスターブレイズ（攻：1440、防+8）
                - ディシジョン★（攻：1104）
                  - パニッシュメント（攻：1296）
                  - 火碎斩★（攻：1200、火200）
                    - 火碎断（攻：1344、火220）
                  - 炎斩【溶】（太刀）
                - 鬼剥刀(太刀)
              - ブロンズホオビー★（攻：864、防+20）
                - ガオレンズホオビー（攻：1008、防+30）
                  - ガオレンズトゥーカ（攻：1440、防+30）
              - ガーディアンソード(太刀)
            - クロームデスレイザー（攻：912、毒500）
            - カブレライトソード
        - フルミナントソード★（攻：624、雷220）
          - フルミナントブレイド（攻：960、雷250）
            - フル・フルミナント（攻：1056、雷280）
              - フルフルフルミナント（攻：1200、雷350）
      - ソウルオブキャット（攻：480、麻痹200）
        - カースオブキャット（攻：624、麻痹360）
          - キングオブキャット（攻：720、麻痹450）
            - ビーナスオブキャット★（攻：912、麻痹400）
              - キャットオブゴールド（攻：1008、麻痹480）
    - ディフェンダー（攻：432、防+10）
      - センチネル（攻：576、防+20）
        - バルバロイブレイド★（攻：480、火250、防+12）
          - クリムゾンゴート（攻：624、火500、防+16）
        - ハルバード★（攻：864）
          - ジャッジメント（攻：1056）
    - 铁刀(太刀)
  - 蛇剑【白蛇】★（攻：384、冰120）
    - 蛇剑【银牙】（攻：480、冰240）
      - 蛇剑【大蛇】（攻：528）
        - 蛇剑【毒蛾】（攻：720、毒270）
          - 蛇剑【毒蛇】（攻：864、毒380）
      - 蛇剑【黄金牙】（攻：816、冰400）
  - 白猿剥(太刀)

金枪鱼系

- レイトウマグロ（攻：336、冰330）
  - レイトウ本マグロ（攻：480、冰700）

训练所系

- クロオビブレイド（攻：720）
  - タッジンブレイド（攻：1008）
    - ツワモノブレイド（攻：1344）

骨刀系

- ボーンブレイド（攻：336）
  - ボーンブレイド改（攻：384）
    - ボーンスラッシャー★（攻：432）
      - ゴーレムブレイド★（攻：528、防+2）
        - ゴーレムブレイド改（攻：576、防+4）
          - ヴァルキリーブレイド★（攻：624、防+6）
            - ジークリンデ（攻：912、防+6）
            - ティタルニア（攻：768、龙160、防+8）
              - ブラッシュデイム（攻：864、龙220、防+10）
                - アールヴリード（攻：1200、龙240、防+10）
                  - ブリュンヒルデ（攻：1296、龙250、防+10）
            - スパルタカスブレイド（攻：816、防+4）
              - オベリオン（攻：816、龙180）
                - ベイルカイザー（攻：912、龙230）
                  - アールヴリード（攻：1200、龙240、防+10）
                    - ブリュンヒルデ（攻：1296、龙250、防+10）
              - ジークムント（攻：1056、防+10）
          - エクスキューション★（攻：816）
            - エクスキューション改（攻：864）
              - 执行人の大斧（攻：1104）
            - アギト★（攻：960）
              - リュウノアギト（攻：1008）
                - 鬼金棒★（攻：768、雷300）
                  - 大鬼金棒（攻：864、雷380）
                    - 大鬼金棒【温罗】（攻：1248、雷400）
                - 真・龙ノ颚（攻：1056）
              - ラスティクレイモア(太刀)
            - 召雷剑【麒麟】★（攻：624、雷550）
              - 召雷剑【麒麟王】（攻：816、雷610）
                - 召雷剑【麒麟帝】（攻：1152、雷640）
            - ダブルブロスソード（攻：912）
              - 角龙剑ターリアラート（攻：1152）
                - 角王剑アーティラート（攻：1488）
      - フィンブレイド★（攻：480、水260）
        - 水剑ガノトトス（攻：576、水390）
          - 苍剑ガノトトス（攻：672、水470）
            - 苍刃剑ガノトトス（攻：816、水620）
              - 流剑ガノトトス（攻：1056、水400）
                - 流刃剑ガノトトス（攻：1296、水470）
      - ザンシュトウ【雏】（攻：528）
        - ザンシュトウ【鸡】（攻：768）
          - ザンシュトウ【军鸡】（攻：912）
            - ピックブレイド★（攻：672、睡眠150、防+9）
              - ピークブレイド★（攻：864、睡眠170、防+14）
                - 眠剑ザントマ（攻：1056、睡眠220、防+18）
            - スローター★（攻：816、毒420）
              - スローター改（攻：1056、毒450）
                - 毒ノ王（攻：1296、毒470）
        - セイリュウトウ【鸟】★（攻：672）
          - セイリュウトウ【狼】（攻：864）
            - セイリュウトウ【凶】（攻：1248）
            - ダイドウ【狼】(太刀)
      - レッドウイング★（攻：528、火150）
        - ブルーウィング（攻：720、火380）
          - 煌剑リオレウス（攻：864、火520）
        - 炎剑リオレウス（攻：768、火420）
    - レッドストライプ★（攻：624、防+4）
      - レッドシザー（攻：720、防+10）
        - グレートシザー（攻：768、防+20）
          - キリサキ（攻：1008）
            - ショウゲンカッター(太刀)
            - カーマインブレイド★（攻：1200）
              - キリオトシ（攻：1248）
            - バイオレットシザー★（攻：1104、防+40）
              - グランドシザー（攻：1296、防+40）
          - クラブカッター(太刀)
      - ギザミブレイド（攻：720）
        - ブルークロウブレイド（攻：816）
          - キリサキ（参照上方强化路线）
    - 骨刀【狼牙】(太刀)

太古块系

凄く风化した大剑（攻：624）
└风化した大剑（攻：720）
　├テスカブレイド（攻：768、火 480）
　│└キングテスカブレイド（攻：816、火 620）
　│　└テスカ・デル・ソル（攻：1248、火 650）
　└エピタフプレート（攻：960、龙 100）
　　└エピタフイディオン（攻：1152、龙 100）

杀龙系

ドラゴンキラー（攻：624、龙 460）
└封龙剑【灭一门】（攻：672、龙 520）
　└封龙剑【超灭一门】（攻：720、龙 840）
　　└封龙剑【真灭一门】（攻：1008、龙 860）

黑刃系

ブラックブレイド（攻：720、龙 140）
├ミラブレイド（攻：1008、龙 250）
│└ブラックミラブレイド（攻：1344、龙 270）
└ミラアンセスブレイド（攻：960、龙 380）
　└ミラアンセスシア（攻：1200、龙 400）

G系

Gブレイド（攻：1344）

霸龙系

霸剑エムカムトルム（攻：1248）
└霸王剑クーネエムカム（攻：1584）

锈块系

凄くさびた大剑（攻：432）
└さびた大剑（攻：528）
　├钢冰大剑（攻：672、冰 200）
　│└钢冰大剑—改（攻：720、冰 240）
　│　├ダオラ二デグ二ダル（攻：912、冰 350）
　│　│└ダオラ二ディゲリベグ（攻：1296、冰 450）
　│　└钢冰大刃（太刀）
　└エンシエントプレート（攻：864、龙 100）

轰龙大剑系

ティガノアギト（攻：816）
├轰大剑【王虎】（攻：1056）
│└轰大剑【大王虎】（攻：1392）
└ヒドゥンブレイド★（攻：912）
　└暗夜剑【宵暗】★（攻：1152）

崩龙系

崩剑ウェンカムルバス（攻：1680、冰 120、防 +10）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
バスターソードG	攻：1344
ボーンブレイドG	攻：1344
さびた大剑G	攻：1536
ブレイズブレイドG	攻：1344、防 +2
ゴーレムブレイドG	攻：1296、防 +4
センチネルG	攻：1296、防 +20
レッドストライプG	攻：1392、防 +4
蛇剑【黄金牙】G	攻：1152、冰 400
蛇剑【大蛇】G	攻：1248
ソウルオブキャットG	攻：1104、冰 450
蛇剑【毒蛇】G	攻：1248、毒 380
ザンシュトウG	攻：1248
グレートシザーG	攻：1248、防 +20
エクスキューションG	攻：1392
バルバロイブレイドG	攻：1248、火 500、防 +16
クロームレイザーG	攻：1152、毒 500
水剑ガノトトスG	攻：1200、水 390
苍剑ガノトトスG	攻：1104、水 620
キリサキG	攻：1200
クロオビブレイドG	攻：1296
エンシェントPG	攻：1344、龙 100
カブレライトソードG	攻：1344
リュウノアギトG	攻：1344
レイトウ本マグロG	攻：816、冰 700
ジャッジメントG	攻：1440
真・龙ノ顎G	攻：1296
タクティクスG	攻：1296、防 +8
炎剑リオレウスG	攻：1200、火 420
煌剑リオレウスG	攻：1152、火 520
执行人の大斧G	攻：1440
ジークムントG	攻：1296、防 +10
ジークリンデG	攻：1296、防 +6
ベイルカイザーG	攻：1248、龙 230
ブラッシュデイムG	攻：1200、龙 220、防 +10
封龙剑【灭一门】G	攻：1104、龙 520

太刀

武器系统：切断

太刀是兼并大剑攻击范围和片手剑机动性能的武器。其特征是当练气槽到达最大值时，武器本身的攻击力提升外还能使用“气刃斩”，就攻击性能来看，它有与大剑同等、甚至是更高的能力。不过由于刀身较细的原因，太刀无法使用格挡，虽然在机动性上高出大剑一截，但要是不注意攻击次数和回避的话会很容易陷入恶性的血拼状态。因此，要想充分发挥太刀的性能，就必须先练好过硬的技术。

使用太刀时，练气槽会随着攻击怪物而不断增加。当它达到最大的时候，使用者可以在 30 秒内与“怪力の种”相同的效果＆特殊攻击补正。在这个过程中猎人可以使用需消耗计量表的特殊攻击“气刃斩”。虽说最多只能连续发动 3 下，不过中间可以用突刺和捞击来进行连接，保证了它较高的攻击输出能力。由于在前作中太刀过于强势，因此在本作中稍微加快了练气的减少速度，不过总的来说其整体实力还属 No.1。

武器性能	
攻击	A
防御	D
距离	B
速度	B

基本操作	
△	纵斩
在移动过程中按△	踏步纵斩
○	突刺
在"突刺"后按△	捞击
△+○	袈裟斩
练气槽满后按R	气刃斩

推荐连续技

踏步纵斩→气刃斩1段→△→气刃斩2段→△→气刃斩3段→袈裟斩

推荐技能

高级耳栓、斩れ味レベル＋1、回避性能、见切り

与《MHP2》相比的更变点

●练气槽在积蓄过程中的减少速度加快

太刀强化派生表

(带★号的表示可以直接生产)

铁刀系

铁刀（攻：480）
└铁刀【楔】（攻：528）
├铁刀【神乐】（攻：576）
├斩破刀（攻：624、雷250）
└鬼斩破（攻：720、雷450）
└鬼神斩破刀（攻：816、雷520）
└鬼哭斩破刀（攻：960、雷540）
└鬼哭斩破刀・真打（攻：1200、雷560）
├军刀★（攻：720、火350）
└军刀【狮子舞】（攻：816、火400）
└军刀【狮子王】（攻：864、火460）
└军刀【狮子皇】（攻：912、火480）
└ミーラジュショテル★（攻：816、防+8）
└ミーラジュショテル（攻：1056、防+8）
└ファントムミーラジュ（攻：1344、防+10）
└ダークサイス★（攻：624）
├ダークトーメント★（攻：960）
├クラブカッター★（攻：864、防+28）
└ダイミョウカッター（攻：960、防+36）
├ザザミスライサー（攻：1104、防+40）
└ザザミスラッシャー（攻：1296、防+40）
├ショウグンカッター（攻：1200）
└ヒキサキ（攻：1248）
└バイオレットシザー（大剑）
└镰威太刀（攻：960、毒320）
└大镰威太刀（攻：1056、毒340）
└クリムゾンサイス（攻：624、火120）
├ホワイトマンティス（攻：672、水210）
└フロストリーパー（攻：912、水240）
└クレセントヴァイス（攻：960、水260）
└モノブロスサイス（攻：768、火180）
└モノブロスサイス改（攻：1008、火240）

雪狮子系

白猿剃★（攻：384、冰100）
└白猿剃改（攻：480、冰200）
└白猿剃【ドド】（攻：672、冰250）
└白猿剃【ドドド】（攻：864、冰350）
└砂猿剃【ゴゴ】（攻：1392）
└砂猿剃【ゴゴゴ】（攻：1536）

轰龙系

ティガノタチ（攻：816）
├轰刀【虎彻】（攻：1056）
└轰刀【大虎彻】（攻：1392）
└ヒドゥンサーベル★（攻：912）
└夜刀【月影】★（攻：1152）

骨刀系

骨（攻：336）
└大骨（攻：432）
├骨刀【狼牙】★（攻：528）
└骨刀【鲛牙】（攻：576）
├骨刀【龙牙】（攻：672）
├天下无双刀（攻：960）
└天上天下无双刀（攻：1104）
└天上天下天地无双刀（攻：1440）
└龙刀【焰】★（攻：720、龙350）
└龙刀【红莲】（攻：768、龙450）
└龙刀【胧火】（攻：816、龙520）
└龙刀【劫火】（攻：1056、龙540）
├飞龙刀【红叶】★（攻：528、火220）
└飞龙刀【朱】（攻：768、火250）
└飞龙刀【枫】（攻：960、火340）
└飞龙刀【银】（攻：1152、火400）
└飞龙刀【椿】（攻：1248、火450）
└飞龙刀【青叶】★（攻：528、毒250）
└飞龙刀【翠】（攻：768、毒300）
└飞龙刀【葵】（攻：864、毒400）
└飞龙刀【银】★（攻：1152、火400）
└飞龙刀【椿】（攻：1248、火450）
└黑刀【零ノ型】（攻：576、防+2）
└黑刀【贰ノ型】（攻：624、防+6）
└黑刀【参ノ型】（攻：720、防+10）
└黑刀【拾ノ型】★（攻：1008、防+10）
└黑刀【终ノ型】（攻：1152、防+10）

龙木系

龙木ノ太刀（攻：576、麻痹190）
└龙木ノ太刀【神凭】（攻：768、麻痹240）
└龙木ノ古太刀★（攻：960、麻痹250）
└龙木ノ古太刀【神斩】（攻：1104、麻痹270）

黑刃系

ブラックサイス（攻：720、龙100）
└ミラドレパノン（攻：1008、龙200）
└ミラザーグスパノン（攻：1248、龙300）

大长老系

大长老の胁差（攻：864、火70）
└斩老刀【スサノオ】（攻：1008、火170）

金狮子系

鬼剃刀★（攻：864、雷180）
└大鬼剃刀（攻：912、雷240）
└大鬼剃刀【罗刹】（攻：1248、雷250）

双刃大刀系

ラスティクレイモア（攻：912、防+10）
└グラインドクレイモア（攻：960、防+12）
└エクディシス（攻：1056、防+14）
└ラストエクディシス（攻：1392、防+16）

工会系

ガーディアンソード★（攻：912）
└インペリアルソード（攻：1008）
└アクアガーディアン★（攻：1104、水300）
├冰刃【雪花】（攻：1104、冰150）
│└冰刃【雪月花】（攻：1344、冰200）
└アトランティカ（攻：1296、水350）

霸龙系

霸刀タンエカムトルム（攻：1200）
└霸刚刀クーネタンカム（攻：1584）

熔岩龙系

炎斩【溶】★（攻：1200、火200）
└炎斩【灼】（攻：1296、火220）

美洲螯虾系

アメザリ刀（攻：1104、水500）

海贼系

海贼Jソード（攻：1296）

昆虫系

ビートセイバー（攻：864、防+20）
└エクシードビート（攻：1248、防+20）

黑狼鸟系

ダイドウ【狼】（攻：1008、毒100）
└ダイドウ【凶】（攻：1296、毒120）

崩龙系

崩刀ウコトカムルバス（攻：1680、冰120、防+10）

法米通系

太刀扇【ガバス】（攻：624、冰420）
└太刀扇【1万ガバス】（攻：912、冰500）

钢冰系

钢冰大刃★（攻：1008、冰150）
└ダオラ=レイド（攻：1296、冰320）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
骨G	攻：1392
铁刀G	攻：1344
骨刀【龙牙】G	攻：1344
斩破刀G	攻：1104、雷520
黑刀G	攻：1200、防+10
白猿剥G	攻：1248、冰200
ダークトーメントG	攻：1488
クリムゾンサイスG	攻：1200、火240
フロストリーパーG	攻：1248、水260
インペリアルソードG	攻：1248
ダイミョウカッターG	攻：1296、防+36
白猿剥【ドドド】G	攻：1200、冰350
飞龙刀【枫】G	攻：1200、火340
飞龙刀【葵】G	攻：1200、毒400
龙木ノ太刀【神凭】G	攻：1104、毒240
军刀G	攻：1152、火480
斩老刀【スサノオ】G	攻：1248、火170
龙刀【红莲】G	攻：1152、龙450





武器系统：切断

在所有武器中，灵活并且可以防御是片手剑的特点，同时招数的间隙小，比较适合新手猎人使用。片手剑单发攻击威力小，但是可利用连续技能给予稳定的伤害输出，所以攻击手段都以连续技为主，另外依靠跳斩抗风压和能迅速拉近距离的特性，推荐使用连续技时从这招开始。相比其他武器更难能可贵的一点是片手剑可以在持刀状态下使用道具，这样一来就能争取到更多的攻击时间，同时安全系数也较其他武器要高。虽然片手剑有盾，但是在使用它作为武器的战斗中并不提倡经常防御，因为其防御性能太差，防御较大的伤害后会出现不能取消的硬直，所以防御只适合在万不得已的时候拿来保命。片手剑多附带有各种各样的异常属性效果，利用这一点，可以为团队战带来许多便利。

武器性能	
攻击	C
防御	B
距离	D
速度	S

基本操作	
△、△、△	连续斩
○	回旋斩
△+○	跳斩
R	防御
收刀状态下移动中△	跳斩
R+△	挑斩
R+○	防御攻击
回避后△	挑斩
R+□	使用道具
收刀状态下△+○+R	快速防御

推荐连续技
跳斩→连续斩→回旋斩
挑斩→连续斩→回旋斩

推荐技能
状态异常攻击强化、斩れ味レベル+1、回避性能、体术

与《MHP2》相比的更变点
●跳跃斩后接回避动作的指令输入时间延长

片手剑强化派生表

（带★号的表示可以直接生产）

骨小刀系

- ボーンククリ（攻：98）
  - ボーンククリ改（攻：112）
    - チーフククリ★（攻：140）
      - クリムゾンクラブ★（攻：196）
        - モノブロスクラブ（攻：224）
          - リベットクラブ★（攻：238）
            - クギバット（攻：266）
              - 咒魂（攻：322）
                - 黑咒（攻：420）
            - オステオンピック★（攻：280）
              - オステオンピック改（攻：294、防+10）
                - 金兽棍★（攻：294、雷100）
                  - 金兽棍【禁忌】（攻：308、雷200）
                    - 金兽棍【禁咒】（攻：392、雷250）
                - メルトウォーリア(双剑)
                - ククリブレイド★（攻：322）
                  - ククリブレイド改（攻：378）
                    - グレートククリ（攻：434）
              - フェザーナイフ★（攻：266、睡眠150、防+5）
                - フェザーソード（攻：280、睡眠200、防+7）
                  - ハイフェザーソード（攻：308、睡眠250、防+9）
            - ブロスブロス(双剑)
          - 紫电★（攻：168、雷230、防2）
            - 紫电改（攻：196、雷280、防6）
              - 雷神剑キリン（攻：224、雷340、防+10）
                - 雷神宝剑キリン（攻：237、雷390、防+16）
              - 双雷剑キリン（双剑）
      - スリープショテル（攻：168、睡眠180）
        - ガノフィンショテル（攻：182、睡眠230）
          - ガノフィンスパイク（攻：210、睡眠260）
            - ハイガノフィンスパイク（攻：252、睡眠320）
      - レッドサーベル★（攻：154、火150）
        - バーンエッジ（攻：210、火310）
          - イフリートマロウ（攻：238、火380）
        - コロナ（攻：196、火440）
          - ゴールドマロウ（攻：252、火480）
            - ゴールドマロウ改（攻：308、火500）
              - ゴールドイクリプス（攻：336、火520）
        - フレイムサイフォス（攻：252、火180）
          - 豪剑アグニ（攻：308、火280）
            - 炎神剑アグニ（攻：392、火300）
        - ツインフレイム(双剑)
    - ボーンシックル改(双剑)

猎人刀系

- ハンターカリンガ（攻：84）
  - ハンターカリンガ改★（攻：112）
    - アサシンカリンガ（攻：140）
      - ドスバイトダガー★（攻：168）
        - ドスバイトダガー改★（攻：252）
          - ドスファングダガー（攻：280）
          - オデッセイ★（攻：266）
            - オデッセイ改（攻：266、水300）
              - オデッセイブレイド（攻：280、水350）
                - マスターオデッセイ（攻：350、水370）
                - ヘビィバング★（攻：308）
                  - マスターバング（攻：378）
                - ヴァジュラ★（攻：308、雷300）
                  - ヴァジュラ（攻：350、雷380）
            - サーペントバイト（攻：280）
              - サーペントバイト改（攻：294）
            - 工房试作品【锯斩り】(双剑)
            - ハリケーン(双剑)(攻：280)
        - ツルギ【鸟】★（攻：210）
          - ツルギ【狼】（攻：252）
            - ツルギ【凶】（攻：364）
        - ランポスクロウズ(双剑)(攻：196)
      - サンダーベイン（攻：168、雷170）
        - ライトニングベイン（攻：198、雷190）
          - 雷神剑インドラ（攻：224、雷200）
      - ポイズンタバルジン（攻：182、毒240）
        - アッパータバルジン（攻：224、毒300）
          - デッドリィタバルジン（攻：266、毒350）
            - デュアルタバルジン(双剑)
      - 包丁★（攻：112）
        - 铁人包丁（攻：168）
          - 千年包丁（攻：182）
    - フロストエッジ★（攻：98、冰240）
      - フロストエッジ改（攻：182、冰280）
        - ハイフロストエッジ（攻：252、冰420）
          - 冰牙（攻：322、冰500）
        - クーラーダガー(双剑)
    - ツインダガー(双剑)(攻：112)
  - ギアノスクロウズ(双剑)
  - スネークバイト★（攻：123）
    - スネークバイト改（攻：154）
      - ヴァイパーバイト（攻：140、麻痹220）
        - デスパライズ（攻：210、麻痹260）
      - ハイドラバイト★（攻：126、毒280）
        - デッドリィポイズン（攻：168、毒360）
          - プリンセスレイピア（攻：196、毒370）
            - プリンセスレイピア改（攻：238、毒400）
              - クイーンレイピア（攻：252、毒420）
                - クイーンローズ★（攻：322、毒440）
                  - ロイヤルローズ（攻：350、毒450）
          - フランベロジュ(双剑)

训练所系

クロオビソード（攻：196）
└タッジンソード（攻：230、麻痹120）
　└ツワモノソード（攻：336、麻痹140）

宝剑系

朽ちた龙剑C（攻：126）
└封龙宝剑C（攻：182、龙120）

猫系

ねこ？ぱんち（攻：112、麻痹180）
├メラルーツール（攻：126、麻痹340）
│├奇面族の毒铊★（攻：168、毒400）
││└奇剑チャチャブー（攻：210、毒450）
││　└奇面族の咒铊（攻：266、毒480）
││　　└咒王剑チャチャブー（攻：280、毒500）
│└メラルーガジェット（攻：182、麻痹380）
└にゃんにゃんぼう（攻：182、麻痹300）

帕培特系

モンちゃんパペット（攻：196、麻痹80）

忍者系

ニンジャソード（攻：224）
└ハイニンジャソード（攻：280）

轰龙系

レックスクロウ（攻：238）
├轰剑【虎眼】（攻：308）
│└轰剑【大虎眼】（攻：406）
└ヒドゥンエッジ ★（攻：266）
　└暗夜剑【昏冥】 ★（攻：336）

镰盾蟹系

デュアルカラベイス（攻：294、水120、防+8）
└デュアルカラベイス改（攻：308、水200、防+8）
　├デュアルシザー（攻：378、水250、防+10）
　└双壳（攻：336、防+20）
　　└双铁（攻：364、防+30）

锈块系

凄くさびた小剑（攻：128）
└さびた小剑（攻：140）
　├钢冰剑（攻：196、冰180）
　│└钢冰剑一改（攻：210、冰200）
　│　├エストレモ＝ダオラ（攻：266、冰320）
　│　│└ミストラル＝ダオラ（攻：378、冰350）
　│　└ツインネイル(双剑)
　└封龙剑【绝一门】（攻：126、龙520）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
ハンターカリンガG	攻：392
ボーンククリG	攻：392
さびた小剣G	攻：448
スネークバイトG	攻：392
デスパライズG	攻：322、麻痹260
デッドリィポイズンG	攻：336、毒360
ドスバイトダガ－G	攻：378
ポイズンタバルジンG	攻：364、毒240
サンダーベインG	攻：364、雷190
ガノフィンショテルG	攻：294、睡眠230
モノブロスクラブG	攻：378
クギバットG	攻：378
紫电G	攻：364、雷230、防+2
紫电改G	攻：350、雷280、防+6
雷神剑インドラG	攻：350、雷200
バーンエッジG	攻：350、火310
にゃんにゃんぼうG	攻：294、麻痹300
封龙剑【绝一门】G	攻：196、龙520
オデッセイG	攻：336、水300
オステオンピックG	攻：378、防+10
サーペントバイトG	攻：364
千年包丁G	攻：308
ハイフロストエッジG	攻：322、冰420
DタバルジンG	攻：350、毒350
ハイガノフィンスパイクG	攻：280、睡眠320
イフリートマロウG	攻：336、火380
コロナG	攻：322、火440
クイーンレイピアG	攻：322、火420
ハイニンジャソードG	攻：336
雷神宝剑キリンG	攻：336、雷390、防+16
メラルーツールG	攻：280、麻痹380
奇剑チャチャブ－G	攻：280、毒450
マスターブレイドG	攻：364
封龙宝剑G	攻：350、龙120
煌龙剑G	攻：406

煌龙系

煌龙剑（攻：336）

崩龙系

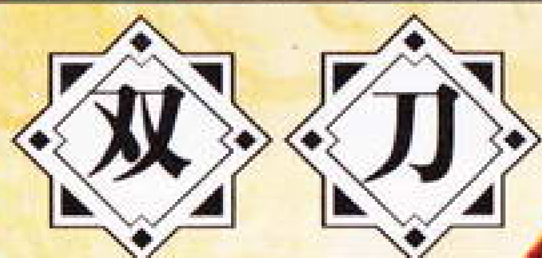
崩铊キクキカムルバス（攻：490、冰120、防10）

独龙剑系

独龙剑【青鬼】（攻：266、龙10）
└独龙剑【苍鬼】（攻：182、龙500）←→双龙剑【天地】(双剑)
　└独龙剑【蓝鬼】（攻：196、龙520）

黑剑系

ブラックソード（攻：210、龙200）
├黑龙剑（攻：294、龙240）
│└真・黑龙剑（攻：392、龙280）
├黑灭龙剑（攻：280、龙300）
│└真・黑灭龙剑（攻：350、龙340）
└双龙剑(双剑)



双刀

武器系统：切断



双刀不管是在攻击距离或是机动力方面都与片手剑颇为相似，而两者最大的区别在于攻击次数。双刀在这方面的性能是其他武器所望尘莫及的，普通攻击就几乎全是多段攻击，在按下R键进入鬼人化状态后更是随时都能发出10连击的乱舞，此种无与伦比的攻击能力注定了双刀拥有无法进行格档、攻击距离较短、鬼人化中硬直时间超长和耐力激烈消耗等脆弱的方面。此外，较多的攻击次数也使得斩味的消耗速度极快，就武器性能而言，它的确显得不太平衡，属于上级猎人使用的武器。

双刀鬼人化后能使攻击力、角色移动力上升，另外能够使用乱舞攻击、部分怪物风压无视以及超级装甲状态都非常重要，可以说要想把双刀的攻击性能发挥到极限，鬼人化是不可或缺的。由于鬼人化状态会激烈消耗猎人的耐力，因此为了保证双刀的攻击输出，在使用的时候最好带上强走药或发动“ランナー”技能。

武器性能	
攻击	A
防御	E
距离	D
速度	A

基本操作	
△、△、△	连续斩
○	回旋斩
收刀状态下移动中△	踏步横斩
踏步横斩或回避后△	捞击
鬼人化（R键发动）状态下○＋△	乱舞

推荐连续技

鬼人化→连续斩×3→乱舞攻击

推荐技能

高级耳栓、砥石使用高速化、ランナー、见切り、属性攻击

与《MHP2》相比的更变点

●增加双属性武器

双刀强化派生表

（带★号的表示可以直接生产）

矿石双刀系

ツインダガー（攻：112）
└ツインダガー改（攻：140）
　├デュアルトマホーク（攻：168）
　│├オーダーレイピア★（攻：182、水140）
　││└ホーリーセーバー（攻：196、水190）
　││　├ギルドナイトセーバー（攻：266、水230）
　││　│└マスターセーバー（攻：308、水250）
　││　│　└双圣剑ギルドナイト（攻：364、水280）
　││　└ニンジャソード(片手剑)
　│└デュアルトマホーク改（攻：252）
　├インセクトオーダー（攻：140）
　│└インセクトオーダー改（攻：182）
　│　└インセクトスライサー（攻：224）
　│　　└インセクトアラート（攻：294）
　│　　　└甲刃インセクトロード（攻：350）
　└食いしん坊セット★（攻：154）
　　├シエロツール（攻：196）
　　└双剑ニールイタメール（攻：196、防+10）

冷冻系

クーラーダガー★（攻：196、冰320）
└アイシクルダガー（攻：252、冰350）
　└フローズン＝デス（攻：364、冰370）

骨双刀系

ボーンシックル（攻：98）
└ボーンシックル改（攻：126）
　└チーフシックル（攻：154）
　　├ブレイドエッジ★（攻：210）
　　│└ブレイドエッジ改（攻：224）
　　│　├ヤツザキ（攻：266）
　　│　│└カーマインエッジ★（攻：336）
　　│　│　└キリキザミ（攻：364）
　　│　└デュアルカラベイス（片手剑）
　　├ガノカットラス（攻：168、水150、防+8）
　　│└ガノカットラス改（攻：224、水230、防+13）
　　└クックツインズ★（攻：154、火100）
　　　├クックツインズ改（攻：224、火100）
　　　│└双刃イャンクック（攻：280、火150）
　　　├テッセン【鸟】★（攻：196）
　　　│└テッセン【狼】（攻：252）
　　　│　└テッセン【凶】（攻：364）
　　　└ピンクボンボン（攻：182、防+10）
　　　　└ピンクボンボン改（攻：224、防+12）
　　　　　└ファンキーボンボン（攻：294、防+14）
　　　　　　└ジャングルボンボン★（攻：350、防+10）
　　　　　　　└エバーグリーン（攻：392、防+12）

法米通系

双铁扇【ガバス】（攻：168、防+10）
└双铁扇【百ガバス】（攻：224、防+15）
　└双铁扇【1万ガバス】（攻：280、睡眠20、防+15）

白速龙系

ギアノスクロウズ★（攻：98、冰 140）
└ギアノスクロウズ改（攻：140、冰 240）
├ランポスクロウズ（攻：196）
└ランポスクロウズ改★（攻：252）
└ハイランポスクロウズ（攻：280）
├スノウヴェノム★（攻：168、冰 120、毒 80）
└スノウヴェノム改（攻：266、冰 160、毒 200）
└グライメデューサ（攻：308、冰 200、毒 220）
└アンフィスバエナ（攻：266、冰 300）

黑白猫系列

アイルー君メラルー君（攻：140、麻痹 20）
└アイルー样メラルー样（攻：210、麻痹 20）

轰龙双系

レックスライサー（攻：238）
└轰爪【虎血】（攻：308）
├轰爪【大虎血】（攻：406）
└ヒドウガー★（攻：266）
└夜天连刃【黑翼】★（攻：336）

龙双系

双焰（攻：238、龙 100）
├红莲双刃（攻：308、龙 150）
└双焰【鬼火】（攻：350、龙 180）
└苍穹双刃（攻：378、龙 210）
└独龙剑【青鬼】(片手剑）

炎双系

ツインネイル★（攻：238、火 300、冰 300）
└ツインネイル改（攻：252、火 400、冰 400）
└冰炎剑ヴィルマフレア（攻：350、火 450、冰 450）

黑刃系

ブラックツインダガー★（攻：196、龙 120）
├黑龙双刃（攻：294、龙 350）
└黑龙双刃【二天】（攻：364、龙 380）
└双龙刃【飞天】（攻：280、龙 200、雷 200）
└双龙神【黑天白夜】（攻：364、龙 300、雷 300）

工房系

工房试作品【锯斩り】★（攻：252、雷 100）
└正式采用机械锯（攻：280、雷 120）
└改良型机械锯（攻：294、雷 160）
└机神双锯（攻：364、雷 220）

毒双系

デュアルタバルジン★（攻：252、毒 100）
└デュアルタバルジン改（攻：322、毒 140）
└ラストタバルジン（攻：378、毒 160）

麒麟系

双雷剑キリン（攻：210、雷 250、防 +12）
└祭杂子・野分ノ调★（攻：238、雷 180、麻痹 100、防 +12）
└祭杂子・晴岚ノ调（攻：350、雷 200、麻痹 120、防 +12）

霸龙双系

霸爪アムルカムトルム（攻：350）
└霸锐爪クーネアムカム（攻：462）

镰双系

ハリケーン（攻：280）
└サイクロン（攻：308）
└トルネードトマホーク★（攻：322）
├ブレイズレイン★（攻：322、水 300、火 300）
└对剑ヴォルトトス（攻：364、水 350、火 350）
└タイフーン（攻：378）

美洲螯虾系

アメザリクロウ（攻：322、水 500）

角龙双系

ブロスブロス（攻：266、防 +10）
└ブロスブロス改（攻：336、防 +12）
└アナザーブロス（攻：406、防 +15）
└グランドブロス（攻：434、防 +15）

溶解战士系

メルトウォーリア（攻：252、火 150、毒 150、防 +8）
└メルトウォーリア改（攻：280、火 180、毒 180、防 +8）
└メルトブレイヴァー（攻：378、火 200、毒 200、防 +8）

霞龙双系

フランベロジュ（攻：210、毒 140）
└双剑オオナズチ（攻：238、毒 190）
└霞双剑オオナズチ（攻：350、毒 230）

炎双系

ツインフレイム（攻：210、火 180）
└ツインハイフレイム（攻：238、火 210）
└双剑リュウノツガイ（攻：252、火 350）
└ゲキリュウノツガイ（攻：266、火 390）
└コウリュウノツガイ（攻：350、火 400）

英雄系

传说の双刃 C（攻：238）

崩龙双系

崩刃ヤッカムルバス（攻：490、冰 140、防 +10）

太古块系

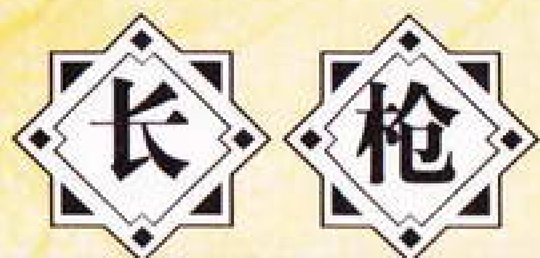
凄く风化した双剑（攻：168）
└风化した双剑（攻：182）
├ハイツインダガー（攻：224、冰 350）
└双影剑（攻：238、冰 400）
└封龙剑【超绝一门】（攻：182、龙 480）
└封龙剑【真绝一门】（攻：182、龙 510）

双龙剑系

双龙剑（攻：210、龙 220）
└双龙剑【极】（攻：266、龙 270）
└双龙剑【天地】（攻：280、龙 300）
└双龙剑【太极】（攻：336、龙 320）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
ボーンシックルG	攻：392
风化した双剑G	攻：448
ランボスクロウズG	攻：364
アンフィスバエナG	攻：350、冰 300
デュアルトマホークG	攻：420
インセクトオーダ−G	攻：350
食いしん坊セットG	攻：322
ニールイタメールG	攻：336、防 +10
ホーリーセーバ−G	攻：364、水 190
サイクロンG	攻：378
双刃イャンクックG	攻：364、火 150
ファンキーボンボンG	攻：378、防 +14
工房试作品【锯斩り】G	攻：364、雷 100
ガノカットラスG	攻：350、水 230、防 +13
ヤツザキG	攻：336
ブロスブロスG	攻：406、防 +12
双影剑G	攻：336、冰 400
双剑リュウノツガイG	攻：336、火 350
双雷剑キリンG	攻：336、雷 250、防 +12
红莲双刃G	攻：364、龙 150
双龙剑【极】G	攻：350、龙 270
传说の双刃G	攻：392



武器系统：切断 & 打击



较难上手的武器，攻击距离长、防御性能好是长枪的显著特征。枪类与其他武器相比，攻击是水平方或斜上方的突刺，因此在攻击距离长的同时也有攻击范围小的弱势，在与灵活的小型怪物作战时会略感吃力，不过三连刺配合后跃可对怪物的弱点进行连续而有效的攻击，对大型怪物反而会很方便。需要注意的是，长枪使用者在拔刀状态下移动速度极为迟缓。

长枪出色的防御性能使得“防御反击”成为其最主流的战术，但如果是长枪的高级使用者，以防具的“回避性能”技能营造出的无敌时间配合后跃或侧移可进一步抓住怪物攻击后的破绽时间来攻击。×键系列的移动技不仅可用来回避怪物的攻击和调整自身的位置，也可以取消自身攻击后的硬直。

由于长枪的攻击范围狭窄，因此在联机时基本很少会妨碍到同伴，不过△＋○的“突进”是个例外，要谨慎使用。此外，战斗中尽可能多地使用斜上刺是长枪的要诀，在联机时，即便怪物的弱点在较低的位置，使用斜上刺基本不用担心会妨碍到同伴。在怪物露出较大空隙时，如倒地、睡眠，推荐使用威力最高的突进中水平刺。

武器性能	
攻击	B
防御	S
距离	A
速度	D

基本操作	
△、△、△	水平刺，中途可与○指令的上段刺交互使用
○、○、○	斜上刺，距离比水平刺短，但威力略高
△＋○	突进
突进中△	突进中的水平刺，距离和威力是长枪所有招式里最高的
收刀状态下移动中△	踏步平刺
防御中△或○	防御中的水平刺，威力低，破绽小
×	后跃，有一定无敌时间，最多连续3次
攻击后滑杆＋×	侧移，有一定无敌时间，最多连续3次

推荐连续技

踏步平刺→水平刺 or 斜上刺（→×→水平刺 or 斜上刺）

推荐技能

カード性能、心眼、斩れ味レベル+1、回避性能、回避距离 UP

与《MHP2》相比的更变点

●攻击距离略有加长
●防御住某些攻击后，尽管会退后，但HP不会减少，反击更为方便。如本作中无须“カード性能”的技能也可以在防御住电龙的原地放电后直接反击。

长枪强化派生表

（带★号的表示可以直接生产）

铁系

- アイアンランス（攻：138）
  - アイアンランス改（攻：161）
    - スティールランス（攻：207）
      - パラディンランス★（攻：253、防+4）
        - ランパート（攻：299、防+6）
          - 击龙枪【阿】（攻：345、龙100、防+10）
            - 击龙枪【吽】（攻：460、龙100、防+16）
              - 正式采用回转机械枪★（攻：529）
                - グレイヴディガー（攻：644）
            - ナイトランス★（攻：437）
              - ナイトスクウィード（攻：460）
                - バベル（攻：529、防御力+20）
                  - ロストバベル（攻：667、防+28）
                  - サダルスード★（攻：506、水220）
                    - サダルメリク（攻：575、水250）
                      - アクエリアス（攻：621、水270）
                  - 古代式歼灭铳枪（铳枪）
                  - スパークプラグ★（攻击力：506、雷250）
                    - 电枪サンダーバグ（攻击力：598、雷270）
              - アクアンスピア★（攻：368、水350）
                - アクアンスピア改（攻：391、水400）
                  - エメラルドスピア（攻：414、水450）
              - 龙骑枪ゲイボルグ（攻：437、防+8）
                - 龙骑枪ゲイボルガ（攻：506、防+12）
                  - 大龙骑枪ゲイボルゴ（攻：690、防+12）
              - ゴールドアイシクル★（攻：414、冰120）
                - フロストアイシクル（攻：483、冰120）
                  - アイシクルブリザード（攻：575、冰180）
              - フェザーガンランス（铳枪）
          - ガトリングランス★（攻：322、火属性：120、防+12）
            - ガトリングランス改（攻：391、火属性：160、防+16）
              - 正式采用机械枪（攻：414、火属性：250、防+20）
          - 蛇枪【ナーガ】★（攻：322、毒380）
            - 蛇枪【ヴリトラ】（攻：368、毒450）
              - 蛇枪【ウロボロス】（攻：506、毒470）
      - エストック（攻：230、防+8）
        - ヴァルハラ（攻：345、防+12）
    - ボーンジャベリン（攻：230）
      - スパイクスピア（攻：276）
        - シーブソングスピア★（攻：184、睡眠160）
          - レクイエムスピア（攻：276、睡眠260）
        - パラライザー（攻：276、麻痹240）
          - ヴェノムランス★（攻：299、毒150）
            - ヴェノムスクウィード（攻：322、毒200）
              - 豪枪グラビモス（攻：345、毒250、防+5）
                - 激枪グラビモス（攻：437、毒270、防+6）
                  - 重枪グラビモス（攻：552、火380、防+14）
                    - 重火枪グラビモス（攻：598、火400、防+14）
              - 黑枪グラビモス（攻：368、火200）
                - 漆黑枪グラビモス（攻414、火360、防+12）
                  - 重枪グラビモス（攻：552、火380、防+14）
                    - 重火枪グラビモス（攻：598、火400、防+14）
          - 雷枪【イカズチ】★（攻：322、雷300）
            - 雷枪【タケミカズチ】（攻：391、雷500）
              - 雷枪【ナルカミ】（攻：575、雷520）
          - トライデント（攻：299、麻痹300）
  - アイアンガンランス（铳枪）
  - スノウギア（铳枪）

马桶枪系

- バキュームスティック（攻：184、水270）
  - ハイパーバキューム（攻：253、水340）

骨系

- ロングホーン（攻：161）
  - ロングホーン改（攻：207）
    - ロングタスク（攻：253）
      - バルバロイタスク★（攻：322）
        - オーガーランス（攻：414）
          - ハードボーンランス★（攻：460）
            - ハードボーンランス改（攻：483）
              - バーバルアンタスク（攻：506）
                - ジャイアントタスク★（攻：552）
                  - ブルタルタスク（攻：598）
                - 重骨铳枪（铳枪）
              - 鬼枪ラージャン★（攻：414、雷160）
                - 大鬼枪ラージャン（攻：437、雷210）
                  - 鬼神枪ラージャン（攻：621、雷230）
              - フルボルテージ（铳枪）
          - ダイオーガー（攻：483）
        - ホウテンゲキ【鸟】★（攻：368、毒80）
          - ホウテンゲキ【狼】（攻：460、毒140）
            - ホウテンゲキ【凶】（攻：621、毒160）
      - クリムゾンホーン★（攻：276、火190）
        - ブロスホーン（攻：391）
          - 角枪ディアブロス（攻：460）
            - ブラックテンペスト（攻：552）
              - レイジングテンペスト（攻：736）
        - グラシアルブロス（攻：322、水150）
          - グラシアルブロス改（攻：345、水200）
            - ホワイトディザスター（攻：437、水220）
              - ホワイトカタストロフ（攻：460、水240）
        - クリムゾンブロス（攻：368、火280）
          - クリムゾンブロス改（攻：437、火300）
      - ボーンクロウランス★（攻：299、防+15）
        - ボーンクロウランス改（攻：368、防+20）
          - ツキサシ（攻：460）
          - カーマインスティング★（攻：575）
            - クシザシ（攻击力：598）
          - シェルクロウランス★（攻：529、防+40）
            - 坚枪ダイザザミ（攻：621、防+40）
          - シザーガンランス（铳枪）
      - ブレイドスティンガー（攻：345）
        - ギザミスティンガー（攻：391）
          - ツキサシ（攻460）
          - カイマインスティング（攻：575）
            - クシザシ（攻击力：598）
          - シェルクロウランス★（攻：529、防+40）
            - 坚枪ダイザザミ（攻：621、防+40）
    - ダークランス（攻：230、麻痹180）
      - ダークスクウィード（攻：299、麻痹200）
        - ダーク（攻：322、麻痹230）
          - ダークネス（攻：506、麻痹250）
    - 大骨铳枪（铳枪）
  - ワイルドボーランス★（攻：230）
    - ワイルドボーランス改（攻：276）
      - レッドテイル★（攻：253、火250）
        - ブルーテイル（攻：322、火300）
          - ブループロミネンス（攻：391、火420）
            - プロミネンスソウル（攻：575、火480）
        - プロミネンスピラー（攻：345、火460）
      - 猛枪ドスファンゴ（攻：483）
    - フレグランス★（攻：207）
      - フレグランス改（攻：276）
        - ノーブルフレグランス（攻：345）

轰龙枪系

- テイガスティンガー（攻：391）
  - 轰枪【独虎】（攻：506）
    - 轰枪【大独虎】（攻：667）
  - ヒドゥンスティンガー★（攻：437）
    - 暗夜枪【黑雨】★（攻：552）

土著枪系

ネイティブスピア（攻：184、毒430）
└プライマルスピア（攻：230、毒450）

训练所系

クロオビランス（攻：345）
└タツジンランス（攻：460、毒80）
  └ツワモノランス（攻：598、毒80）

黑枪系

ブラックランス（攻：322、龙290）
├黑龙枪（攻：483、龙320）
│└真·黑龙枪（攻：644、龙360）
└黑灭龙枪（攻：460、龙380）
  └真·黑灭龙枪（攻：598、龙400）

崩龙系

崩枪ケルケカムルバス（攻：805、冰120、防+10）

锈块系

凄くさびた枪（攻：207）
└さびた枪（攻：253）
  ├钢冰枪（攻：322、冰200、防+4）
  │└钢冰枪－改（攻：345、冰240、防+6）
  │ └テリオス＝ダオラ（攻：437、冰300、防+8）
  │   └レゲルス＝ダオラ（攻：621、冰320、防+10）
  └アンドレイヤー（攻：414）

太古块系

凄く风化した枪（攻：299）
└风化した枪（攻：345）
  ├テオ＝ハウル（攻：414、火180）
  │└テオ＝ロア（攻：460、火200）
  │ └テオ＝エクシス（攻：621、火220）
  └マテンロウ（攻：483）
    └スカイスクレイパー（攻：598）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
アイアンランスG	攻：644
ロングタスクG	攻：644
さびた枪G	攻：736
スパイクスピアG	攻：644
ランパートG	攻：621、防+6
ヴァルハラG	攻：598、防+12
フレグランスG	攻：621
レクイエムスピアG	攻：529、睡眠260
ダークスクウィードG	攻：529、麻痹200
猛枪ドスファンゲG	攻：690
ボーンクロウランスG	攻：621、防+20
トライデントG	攻：506、麻痹300
ガトリングランスG	攻：598、火160、防+16
ヴェノムランスG	攻：598、毒200
クリムゾンブロスG	攻：575、火300
角枪ディアブロスG	攻：667
ネイティブスピアG	攻：391、毒450
クロオビランスG	攻：621
アンドレイヤ－G	攻：667
ナントスクウィードG	攻：621
ハードボーンランスG	攻：667
击龙枪【哞】G	攻：598、龙100、防+10
ダイオーガ－G	攻：644
バーバリアンタスクG	攻：644
NフレグランスG	攻：598
ハイバーバキューム	攻：368、水340
アクアンスピアG	攻：552、水400
エメラルドスピアG	攻：529、水450
龙骑枪ゲイボルゲG	攻：644、防+8
正式采用机械枪G	攻：575、火250、防+20
ツキサシG	攻：575
グラシアルブロスG	攻：575、水240
豪枪グラビモスG	攻：575、毒270、防+6
黑枪グラビモスG	攻：552、火360、防+12
プロミネンスピラ－G	攻：529、火460
封龙枪【刹那】G	攻：552、龙300

封龙枪系

バーミリオンリム（攻：368）
└ドラゴニッククリム（攻：414、龙200）
  └封龙枪【刹那】（攻：437、龙300）
    └封龙枪【六德】（攻：529、龙320）
      └封龙枪【虚空】（攻击力：575、龙340）

铳枪

武器系统：切断

铳枪最大的魅力就是它既能使用武器攻击，也能使用炮击和龙击炮打击怪物。炮击和龙击炮能对怪物造成无视修正的固定伤害，威力强劲。铳枪的攻击主要就围绕龙击炮展开。不过龙击炮会消耗武器大量斩味，并且每次使用后要冷却两分钟后才能再次使用。铳枪的普通炮击也会消耗不少斩味，并且在弹药打完后需要再装填，所幸的是弹药是没有数量限制的。铳枪的特殊属性有二：第一是炮击的类型，通常型可装填五发弹药，但是威力最差；扩散型的威力、范围都比较大，但只能装填两发弹药；放射性则介于两者之间。第二个属性是炮击等级，影响炮击的威力。铳枪战斗的主要思路是尽量使用龙击炮，平时利用后跳和侧移调整位置，用性能很强的盾防御怪物的攻击，再伺机反击。



武器性能	
攻击	B
防御	S
距离	A
速度	D

基本操作	
△	前方突刺（可三连击）
○	炮击
△+○	捞击
R	防御
防御中△	斜上突刺
防御中○	弹药装填
防御中△+○	龙击炮
×	后跳
攻击动作中×	后跳（可取消收招）
攻击动作中滑杆方向+×	侧移（可取消收招）
后跳或侧移中○	弹药装填
移动中△（出枪状态）	移动突刺
移动中△（收枪状态）	移动突刺
R+△+○（收枪状态）	快速防御

推荐连续技

突刺三连→炮击→突刺三连循环

推荐技能

炮术王、ガード性能、体术、业物

与《MHP2》相比的更变点

●通常技的衔接追加新规则，具体为炮击或Step后可接捞击；炮击或Step后可接移动突刺

●追加新的防御反应动作

铳枪强化派生表

（带★号的表示可以直接生产）

铁铳系

アイアンガンランス★（攻：207）
└アイアンガンランス改（攻：253）
└スティールガンランス（攻：276）
├讨伐队正式铳枪（攻：322）
└近卫队正式铳枪（攻：391）
└シルバールーク（攻：414、龙250）
└ガンチャリオット（攻：437、龙320）
└ガンチャリオット改（攻：529、龙350）
└エンデ・デアヴェルト（攻：575、龙370）
├ナナ＝ハウル★（攻：345、火350）
└ナナ＝ロア（攻：368、火400）
└ナナ＝フレア（攻：414、火480）
└ナナ＝ソレイユ（攻：575、火500）
└ホワイトガンランス（攻：368、防+8）
└ホワイトキャノン（攻：414、防+8）
└ブラックキャノン（攻：483、防+8）
└ブラックゴアキャノン（攻：529、防+8）
└ブラックゴアバスター（攻：690、防+10）

骨铳系

骨铳枪（攻：161）
└大骨铳枪（攻：230）
├龙骨铳枪（攻：299）
└ヘルスティング★（攻：322、冰250）
└ヘルスティング改（攻：345、冰270）
└ヘルスティンガー（攻：414、冰320）
├ヘルブリザード（攻：575、冰340）
└デゼルトスリング（攻：644）
└デゼルトスリンガー（攻：736）
└アベレージヒッター★（攻：299、毒180）
└グランドスラム（攻：391、毒240）
└ハードヒッター（攻：437、毒290）
└ビッグスラッガー（攻：460、毒320）
├トリプルクラウン（攻：506、毒400）
└ベナムデコロン★（攻：483、毒160）
└ベナムデトワレ（攻：575、毒200）
└ベナムデパルファン（攻：644、毒240）

白速龙铳系

スノウギア（攻：207、冰120）
└スノウギア＝セカンド（攻：253、冰120）
├マリンフィッシャー★（攻：299、水100）
└ディープフィッシャー（攻：368、水200）
└ディープオーシャン（攻：391、水300）
└海王枪リヴァイアサン（攻：437、水350）
├海神枪リヴァイアサン（攻：506、水370）
└海灭枪アプス（攻：575、水400）
└熔铳枪ヴォルケーノ★（攻：598、火200）
└熔解铳枪ヴォルガノス（攻：644、火240）
├シザーガンランス★（攻：437、防+24）
└シザーキャノン（攻：460、防+28）
├バイオレットキャノン★（攻：529、防+40）
└バイオレットバースト（攻：621、防+40）
└シェルクロランス（长枪）
└スノウギア＝ドライブ（攻：437、冰150）

轰龙铳系

ティガバースト
├轰铳枪【虎炮】（攻：506
└轰铳枪【大虎炮】（攻：667）
└ヒドゥンガンランス★（攻：437）
└夜铳枪【残月】★（攻：552）

龙木铳系

龙木ノ枪（攻：299、麻痹180）
└龙木ノ枪【金刚】（攻：368、麻痹230）
└龙木ノ古枪★（攻：460、麻痹250）
└龙木ノ古枪【神葬】（攻：529、麻痹270）

黑铳枪系

黑铳枪（攻：345、龙250）
└黑龙铳枪（攻：460、龙310）
└真・黑龙铳枪（攻：621、龙380）

眠鸟系

フェザーガンランス（攻：368、睡眠100）
└フェザーガンランス改★（攻：460、睡眠120、防+10）
└ヒュプノキャノン（攻：506、睡眠140、防+10）

玉米系

炮モロコシ（攻：414）
└大炮モロコシ（攻：598）

电龙系

フルボルテージ（攻：460、雷 180）
└フルジェネレート（攻：529、雷 220）
└电铳枪フルボルト（攻：644、雷 260）

霸龙铳系

霸铳枪アベカムトルム（攻：575）
└霸炮枪クーネアベカム（攻：759）

重骨系

重骨铳枪（攻：506）
└ハードボーンキャノン（攻：598）

古代系

古代式歼灭铳枪（攻：552）
└ジェネシス（攻：621）

古龙铳系

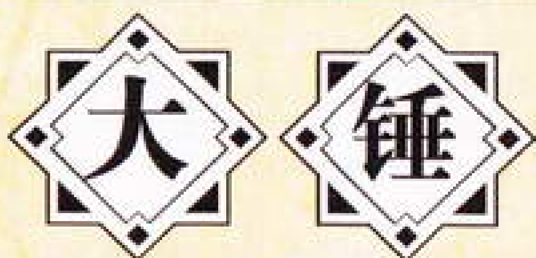
古龙铳枪エンブレム（攻：598）

崩龙系

崩铳枪バシカムルバス（攻：805、冰 120、防 +10）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
アイアンガンランスG	攻：644
龙骨铳枪G	攻：644
スノウギアG	攻：598、冰 150
近卫队正式铳枪G	攻：621
ジザーキャノンG	攻：598、防 +28
グランドスラムG	攻：621、毒 240
マリンフィッシャーG	攻：598、水 200
ホワイトキャノンG	攻：621、防 +8
龙木ノ枪【金刚】G	攻：506、麻痹 230



武器系统：打击



大锤的魅力就在于它那恐怖的破坏力，单发攻击的威力凌驾于其他武器之上，不过高攻击力换来的代价就是不能防御，所以大锤是属于那种高风险高回报的武器。在对大型怪物的战斗中如果能用大锤对其头部进行连续打击，就能使其陷入行动不能的晕眩状态，因此用大锤的狩猎方法一般就是瞄准怪物的头来打，再趁怪物不能行动时用连续攻击给予大伤害。除了是队伍里的主攻手，另外使用大锤的猎人也可以担任队伍中的辅助工作，利用旋转攻击能快速发动异常状态这一点，再配合打头的晕眩效果为队友制造攻击机会。在《MHP2G》里，用大锤打中大型怪物的头部会有黄色的打击效果，这样一来就能较准确地判断出自己的打击位置，以便考虑下一步的行动。

武器性能	
攻击	S
防御	E
距离	D
速度	C

基本操作	
△、△、△	三连击
○	横挥
长按R	蓄力
按R后松开	蓄力小攻击
R按住2～3秒松开	蓄力中攻击
R按住3秒以上松开	蓄力大攻击
R按住3秒以上并在移动中松开	回转攻击
收刀状态下移动中△	捞击
收刀状态下△＋○+R	快速进入蓄力

推荐连续技

蓄力中攻击→蓄力小攻击

推荐技能

高级耳栓、集中、攻击力UP、ランナー

与《MHP2》相比的更变点

●发动气绝攻击时会产生特殊效果
●三连击的最后一击“本垒打”可略微调整方向

大锤强化派生表

（带★号的表示可以直接生产）

战争系

ウォーハンマー（攻：312）
└ウォーハンマー改★（攻：364）
ウォーメイス（攻：468）
アイアインストライク★（攻：624）
アイアインストライク改★（攻：832）
└アンヴィルハンマー（攻：884、防+4）
激槌オンスロート（攻：1092、防+6）
ブラックスミス★（攻：1096、防+10）
└极槌ジャガーノート（攻：1404、防+10）
ラヴァアルパ（狩猎笛）
ウォースタンプ（攻：1040）
└ウォーバッシュ（攻：1144、防+8）
ブロンズベル（狩猎笛）
サクラノリコーダー（狩猎笛）
鬼铁★（攻：988）
大鬼铁（攻：1040）
鬼铁丸（攻：1040、麻痹140）
└鬼铁丸改（攻：1144、麻痹150）
└鬼铁ノ命（攻：1300、麻痹170）
アイアンインパクト（攻：1092）
アイアンリジェクト（攻：1456）
フローズンインパクト★（攻：1196、冰240）
└アクシオン（攻：1352、冰280）
テッケン（攻：1144）
└エンシエントブロウ（攻：1248）
└石拳【愚】（攻：1664）
工房试作品ガンハンマ★（攻：572、火300）
└デッドリボルバー（攻：728、火400）
└正式采用机械槌（攻：832、火500）
└改良型机械槌★（攻：1092、火520）
└近卫队机械槌【击铁】（攻：1248、火540）
イカリハンマー（攻：572、水100）
└イカリハンマー改（攻：728、水290）
└イカリクラッシャー（攻：884、水380）
黑锅【好吃】★（攻：468）
银锅【喜】（攻：520）
└银锅【喜喜】（攻：676）
黑锅【真好吃】（攻：780）
ボーンアクス（攻：624）
└ブロードボーンアクス（攻：936）
└グレートボーンアクス（攻：1092）
ギザミヘッドアクス★（攻：1144）
└ヘシオリ（攻：1300）
カーマインアクス★（攻：1196、水280）
└カチワリ（攻：1248、水300）
メタルバグパイプ（狩猎笛）
スパイクハンマー（攻：520）
└スパイクハンマー改（攻：572）
クリスタルロック★（攻：676）
└クリスタルノヴァ（攻：780）
ギガントハンマー（攻：832、防+8）
└タイタンハンマー（攻：1040、防+8）
グレートノヴァ（攻：936、雷300）
└スーパーノヴァ（攻：1352、雷450）
シエルハンマー★（攻：728、毒120、防+8）
└グラビイトンハンマー（攻：780、毒180、防+14）
溶解槌（攻：884、火250）
└溶解槌【炼狱】（攻：988、火310）
└ヴェノムクレイター（攻：1300、毒220）
└ダイダラボラス（攻：1404、毒240）
アルドクレイター（攻：988、毒200、防+14）
└ヴェノムクレイター（攻：1300、毒220）
└ダイダラボラス（攻：1404、毒240）
ガンズニロック（狩猎笛）

骨块系

骨块（攻：364）
大骨块（攻：676）
└グレイトフルハム（攻：728）
└ハムオブハムズ（攻：1196）
サイクロプスハンマー★（攻：468）
アトラスハンマー（攻：572）
クックジョー★（攻：676）
クックピック★（攻：884）
坚骨槌★（攻：1040）
坚骨槌改（攻：1092）
└ツインプロスハンマー（攻：1092、防+8）
└角龙槌カオスレンダー（攻：1196、防+10）
└角王槌カオスオーダー（攻：1508、防+20）
ロブスタンプ（攻：936、水200）
└キングロブスタンプ（攻：988、水230）
└ロイヤルロブスタンプ（攻：1144、水350）
フェザーホイッスル（狩猎笛）
スイ【鸟】★（攻：728）
└スイ【狼】（攻：936）
スイ【凶】（攻：1352）
ミャミセン【狼】（狩猎笛）
ダイナミックジョー（攻：728）
└バイオレンスジョー（攻：1040）
└ミステリアスジョー（攻：1144）
ヴェノムモンスター（攻：572、毒260）
└デスヴェノムハンマー（攻：936、毒350）
└パープルメイス（攻：1092、毒380）
└毒槌【乌兜】（攻：1248、毒400）
ジェイルハンマー（攻：624、麻痹190）
└バインドキューブ（攻：780、麻痹280）
フルフルホルン（狩猎笛）
スカルクラッシュ（攻：520）
└スカルクラッシュ改（攻：624）
ブロスティル★（攻：832、防+4）
└破槌シャッター（攻：988、防+10）
龙头盖棍★（攻：676）
バサルブロウ（攻：780、防+24）
└バサルバッシュ（攻：1040、防+36）
エンシエントレリック（攻：988）
└シエルカスタネット（狩猎笛）
ソニックビードロ（狩猎笛）
コーンヘッドハンマー（攻：416、冰180）
└コーンヘッドハンマ改（攻：676、冰320）
└グレートコーン（攻：884、冰400）
└デゼルトコーン★（攻：1456）
└マグニチュード（攻：1612）
ボーンホルン（狩猎笛）
ブルハンマー★（攻：520）
└ブルヘッドハンマー（攻：624）
└ブルタスクハンマー（攻：936）
ギアノスバルーン（狩猎笛）

锈块系

凄くさびた槌（攻：468）
└さびた槌（攻：572）
ジェイダイトメイス（攻：780、火260）
└ジェイドメイス（攻：832、火300）
└ナナ二トリ（攻：963、火370）
└ナナ二コアトリ（攻：1300、火400）
ブレス・コア（攻：936）

训练所系

クロオビハンマー（攻：780）
└タツジンハンマー（攻：1092、防+12）
└ツワモノハンマー（攻：1404、防+22）

太古块系

凄く风化した槌（攻：676）
└风化した槌（攻：780）
├钢冰棍（攻：832、冰 290）
└コロサル＝ダオラ（攻：988、冰 330）
└ヒュペル＝ダオラ（攻：1300、冰 450）
└バルセイト・コア（攻：1040）
└バルクルス・コア（攻：1352）

龙坏系

ドラゴンデストロイ（攻：832、龙 170）
└ドラゴンブレイカー（攻：884、龙 330）
└龙坏棍（攻：936、龙 410）
└大龙坏棍（攻：1248、龙 450）

玩具熊系

ポリタン（攻：520、雷 280）
└ポリタンG（攻：780、雷 420）
└真ポリタンG（攻：1144、雷 600）

仙人掌系

さぼてんハンマー（攻：260、毒 300）
└グリーンモンスター（攻：460、毒 300）

猫系

しろねこスタンプ（攻：520、麻痹 200）
├くろねこスタンプ（攻：624、麻痹 240）
├くろねこハンマー（攻：676、麻痹 380）
└きんねこハンマー★（攻：832、麻痹 280）
└きんねこクラッシャー（攻：988、麻痹 380）
├おやすみベア★（攻：260、睡眠 200）
└しろねこハンマー（攻：728、麻痹 180）

轰龙锤系

ストライプストライク（攻：884）
├轰锤【虎丸】（攻：1144）
└轰锤【大虎丸】（攻：1508）
└ヒドゥンブレイカー★（攻：988）
└夜行槌【常暗】★（攻：1248）

电龙锤系

フクロダタキ（攻：1040、雷 200）
└フクロダタキ改（攻：1144、雷 220）
└雷槌フルフル（攻：1456、雷 250）

黑锤系

ブラックハンマー（攻：728、龙 100）
├ミラバスター（攻：1040、龙 2400）
└ミラデモリッシャー（攻：1404、龙 260）
└ミラアンセスバスター（攻：988、龙 350、防 +8）
└ミラアンセスシア（攻：1300、龙 380、防 +8）

崩龙锤系

崩槌オテルカムルバス（攻：1 820、冰 120、防 +10）

美洲蟹锤系

アメザリハンマー（攻：520、水 400）
└アメザリハンマー（攻：728 、水 450）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
骨块G	攻：1560
ウォーハンマーG	攻：1456
さびた槌G	攻：1664
スパイクハンマーG	攻：1456
アイアインストライクG	攻：1456
アトラスハンマーG	攻：1456
ボーンアクスG	攻：1508
スカルクラッシュG	攻：1508
アルドクレイターG	攻：1404
クリスタルノヴァG	攻：1456
バインドキューブG	攻：1144、麻痹 280
クックジョーG	攻：1456
ヴェノムモンスターG	攻：1248、毒 350
デッドリボルバーG	攻：1248、火 400
イカリクラッシャーG	攻：1300、水 380
クックピックG	攻：1352
龙头盖棍G	攻：1404
バサルバッシュG	攻：1352、防 +36
タイタンハンマーG	攻：1560、防 +8
破槌シャッターG	攻：1404、防 +10
黑锅【真好吃】G	攻：1300
グレイトフルハムG	攻：1612
おやすみベアG	攻：936、睡眠 200
さぼてんハンマーG	攻：884、毒 300
しろねこハンマーG	攻：1040、麻痹 180
くろねこハンマーG	攻：936、麻痹 380
クロオビハンマーG	攻：1352
ブレス・コアG	攻：1508
ポリタンオリジナルG	攻：1196、雷 280
大鬼铁G	攻：1404
坚骨槌G	攻：1456
银锅【喜喜】G	攻：1196
グレートコーンG	攻：1248、冰 400
激槌オンスロートG	攻：1404、防 +6
ウォーバッシュG	攻：1404、防 +8
正式采用机械槌G	攻：1196、火 500
アルドクレイターG	攻：1300、毒 200、防 +14
溶解槌【炼狱】G	攻：1352、火 310
ドラゴンブレイカーG	攻：1300、龙 330



狩猎笛

武器系统：打击



由大锤衍生出来的武器，除了攻击力高，其最大的特点是还可以使用通过不同的音色组合演奏出不同的乐谱，为自己和队友附加各种有利的效果，所以一般使用狩猎笛的猎人是队伍里最好的辅助类人选。并且装备了狩猎笛还有笛系道具损坏率减少的好处，使辅助队员的工作更加如鱼得水。和大锤一样，狩猎笛的打击系攻击类型在对大型怪物的头部进行连续攻击时可以使其进入行动不能晕眩状态，并且在《2G》里，也增加了对怪物头部进行打击时产生的黄色效果，可以使猎人更准确地做出攻击。在演奏方面，狩猎笛追加了高周波发生这一新的演奏效果，在对付怕高音的怪物时可以代替音爆弹使用。

武器性能	
攻击	B
防御	D
距离	A
速度	C

基本操作	
△（可连续输入）	挥打
○（可连续输入3回）	笛柄攻击
△+○	叩击
拔刀时R	演奏
演奏时○或□	音色1
演奏时△	音色2
演奏时△+○	音色3
攻击动作后R	音色3
演奏时R	演奏结束

推荐连续技

挥打（不断重复）

推荐技能

广域化+2、笛吹き名人、隐密

与《MHP2》相比的更变点

- 发动气绝攻击时会产生特殊效果
- 挥打的攻击力调整
- 演奏效果的“攻击力up”和“属性攻击强化”的效果调整

狩猎笛强化派生表

（带★号的表示可以直接生产）

骨笛系

骨笛★（攻：364）
├ボーンホルン★（攻：572、防+5）
│├ウラナイオカリナ★（攻：832、毒290）
││└マジナイオカリナ（攻：936、毒410）
││　└マジナイオカリナ（攻：1300、毒440）
│└ボーンホルン改（攻：884、防+10）
│　└ハンターズホルン（攻：1040、防+10）
│　　└ハンターズホルン改（攻：1192、防+12）
│　　　└ネイティホルン（攻：1404、防+14）
└ウォードラム★（攻：624）
　└ウォードラム改★（攻：936）
　　└ウォーボンゴ★（攻：1092）
　　　└ウォーコンガ（攻：1196）
　　　　├コンガコンガ（攻：1456）
　　　　└ジャングルボンゴ★（攻：1248）
　　　　　└ジャングルコンガ（攻：1456）

崩龙笛系

崩笛イコカムルバス（攻：1820、冰120、防+10）

矿石笛系

メタルバグパイプ★（攻：676、防+10）
└グレートバグパイプ（攻：832、防+15）
　└ヘビィバクパイプ★（攻：1040、防+20）
　　└ヘビィバクパイプ改（攻：1144、防+20）
　　　└マスターバグパイプ（攻：1404、防+20）
　　　　└スフォルツァンド（攻：1508、防+20）

砦蟹笛系

ブロンズベル★（攻：936、防+24）
└ガオレンズベル（攻：1092、防+34）
　└ガオレンズホロウ（攻：1560、防+36）

樱火龙笛系

サクラノリコーダー★（攻：884、龙290）
└サクラノリコーダー改（攻：936、龙340）
　└ゴルトリコーダー（攻：988、龙380）
　　└ゴルトリコーダー改（攻：1196、龙400）
　　　└ルナーリコーダー（攻：1300、龙420）

岩龙笛系

ガンズ＝ロック★（攻：676、火 250）
└ガンズ＝ロックⅡ（攻：832、火 280）
└ヴォルカニックロック（攻：988、火 320）
└ヴォルカニックギグ（攻：1300、火 400）

白速龙笛系

ギアノスバルーン★（攻：416、冰 100）
└ギアノスバルーン改（攻：520、冰 150）
├ドスギアバルーン（攻：1040、冰 180）
└ランポスバルーン★（攻：988）
└ランポスバルーン改（攻：1092）
└ドスランバルーン（攻：1144）
└ドスランバルーン改（攻：1404）

青蛙笛系

カエルクラフト（攻：884、水 450）
└フロッグクラフト（攻：1248、水 500）

眠鸟笛系

フェザーホイッスル★（攻：780、睡眠 120、防 +5）
└ヒュプノホイッスル★（攻：884、睡眠 150、防 +8）
└ヒュプノクラリネット（攻：1040、睡眠 180、防 +8）

电龙笛系

フルフルホルン★（攻：624、雷 200）
└フルフルホルン改（攻：780、雷 290）
├ブラッドホルン（攻：936、雷 320）
│└ブラッドフルート（攻：988、雷 380）
│　└ブラッドフルート（攻：1092、雷 400）
│　　└ブルートフルート（攻：1300、雷 420）
├フルフルフルート（攻：884、雷 480）
└フクロダタキ（大锤）

熔岩龙笛系

ラヴァアルパ★（攻：1248、火 270）
└ヴォルガノアルパ（攻：1404、火 300）

黑狼鸟笛系

ミヤミセン【狼】★（攻：1040、毒 150）
└ミヤミセン【凶】（攻：1404、毒 180）

霸龙笛系

霸笛ハウカムトルム（攻：1300）
└霸重笛クーネハウカム（攻：1716）

镰盾蟹笛系

シエルカスタネット（攻：1040、水 220、防 +10）
├シエルカスタネット改（攻：1144、水 240、防 +15）
│└ギザザミハルス（攻：1404、水 260、防 +20）
└クラップカスタネット（攻：1300、防 +28）
└ウチナラシ（攻：1352、防 +34）

昆虫笛系

ソニックビードロー★（攻：624）
└ソニックビードロー改（攻：728）
└クイーンビードロー（攻：832）
└ロイヤルビードロー★（攻：1092、冰 250）
└女王笛ランゴスタ（攻：1248、冰 300）

轰龙笛系

ストライブドラゴング（攻：936）
├轰鼓【虎钟】（攻：1144）
│└轰鼓【大虎钟】（攻：1508）
└ヒドゥントーン★（攻：988）
└夜笛【逢魔】★（攻：1248）

龙木笛系

龙木ノ笛（攻：624、麻痹 140）
└龙木ノ笛【宿神】（攻：780、麻痹 220）
└龙木ノ古笛★（攻：988、麻痹 240）
└龙木ノ古笛【神歌】（攻：1092、麻痹 260）

黑笛系

ブラックリュート（攻：780、龙 100）
├ミラメノス（攻：1092、龙 260）
│└ミラメノスアギカ（攻：1456、龙 320）
└ミラアンセスライド（攻：1040、龙 330、防 +8）
└ミラアンセスアヴロス（攻：1352、龙 380、防 +8）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
ボーンホルンG	攻：1404、防 +10
ウォードラムG	攻：1456
グレートバグパイプG	攻：1404、防 +15
フルフルフルートG	攻：1196、雷 480
ガンズ＝ロックG	攻：1352、火 280
ソニックビードローG	攻：1248
ヘビィバグパイプG	攻：1352、防 +20
ランポスバルーンG	攻：1352
ドスギアバルーンG	攻：1404、冰 180
サクラノリコーダーG	攻：1300、龙 340
龙木ノ笛【宿神】G	攻：1040、麻痹 220

演奏效果一览

※（）内为发动了技能"笛吹き名人"后的效果

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
自身强化		3分钟（4分钟）内拔刀状态下的移动速度加快	效果延长1分30秒（2分钟），同时攻击不弹刀
自身强化		3分钟（4分钟）内拔刀状态下的移动速度加快	效果延长1分30秒（2分钟），同时攻击不弹刀
攻击力UP小		2分钟（2分30秒）内攻击力上升10%	效果延长1分30秒（2分钟），同时攻击力上升15%
攻击力UP大		1分30秒（2分钟）内攻击力上升15%	效果延长1分钟（1分30秒），同时攻击力上升20%
防御力UP小		2分钟（2分30秒）内防御力上升15%	效果延长1分30秒（2分钟），同时防御力上升20%
防御力UP大		1分30秒（2分钟）内防御力上升20%	效果延长1分钟（1分30秒），同时防御力上升30%
防御力UP大		1分30秒（2分钟）内防御力上升20%	效果延长1分钟（1分30秒），同时防御力上升30%
体力UP小		3分钟（4分钟）内体力槽上升20	效果延长2分钟（3分钟）
体力UP中		3分钟（4分钟）内体力槽上升30	效果延长2分钟（3分钟）
体力UP大		3分钟（4分钟）内体力槽上升50	效果延长2分钟（3分钟）
风压减轻		3分钟（4分钟）内风压【小】无效化	效果延长2分钟（3分钟），同时风压【大】无效化
风压无效		3分钟（4分钟）内风压【大】无效化	效果延长2分钟（3分钟），同时风压完全无效化
风压无效		3分钟（4分钟）内风压【大】无效化	效果延长2分钟（3分钟），同时风压完全无效化
风压完全无效		3分钟（4分钟）内风压完全无效化	效果延长2分钟（3分钟）
强走小		1分30秒（2分钟）内耐力槽不减	效果延长1分钟（1分30秒）
强走大		2分30秒（3分钟）内耐力槽不减	效果延长1分30秒（2分钟）
千里眼		30秒（1分钟）内自身获得"千里眼药"效果	—
回复小		1/3（1/2）的几率回复20体力或2/3（1/2）的几率回复10体力	—
回复中		1/3（1/2）的几率回复30体力或2/3（1/2）的几率回复20体力	—
回复大		1/3（1/2）的几率回复40体力或2/3（1/2）的几率回复30体力	—
回复小＆解毒		1/3（1/2）的几率回复20体力或2/3（1/2）的几率回复10体力＆解毒效果	—
回复中＆解毒		1/3（1/2）的几率回复30体力或2/3（1/2）的几率回复20体力＆解毒效果	—
回复中＆消臭		1/3（1/2）的几率回复30体力或2/3（1/2）的几率回复20体力＆消臭效果	—
回复速度小		2分钟（3分钟）内体力槽红色部分的回复速度变为2倍	效果延长1分钟（1分30秒）
回复速度大		2分钟（3分钟）内体力槽红色部分的回复速度变为3倍	效果延长1分钟（1分30秒）
精灵王の加护		2分钟（3分钟）内1/2的几率受到伤害降为70%	效果延长1分钟（1分30秒）
寒さ无效＆耐雪		4分钟（5分钟）内寒冷对耐力槽减少的效果无效＆雪人状态无效	效果延长4分钟（5分钟）
暑さ无效		4分钟（5分钟）内酷暑对体力槽减少的效果无效	效果延长4分钟（5分钟）
耳栓		3分钟（4分钟）龙吼【小】无效化	效果延长2分钟（3分钟），同时龙吼【大】无效化
高级耳栓		3分钟（4分钟）龙吼【大】无效化	效果延长2分钟（3分钟）
气绝无效		3分钟（4分钟）气绝无效化	效果延长2分钟（3分钟）
麻痹无效		3分钟（4分钟）麻痹无效化	效果延长2分钟（3分钟）
耐震		3分钟（4分钟）震动无效化	效果延长2分钟（3分钟）
属性攻击强化		1分30秒（2分钟）内属性攻击力上升15%	效果延长1分钟（1分30秒），同时属性攻击力上升20%
火耐性UP小		1分30秒（2分钟）内火耐性+10	效果延长1分钟（1分30秒），同时火耐性+15
火耐性UP大		1分30秒（2分钟）内火耐性+15	效果延长1分钟（1分30秒），同时火耐性+20
水耐性UP小		1分30秒（2分钟）内水耐性+10	效果延长1分钟（1分30秒），同时水耐性+15
水耐性UP大		1分30秒（2分钟）内水耐性+15	效果延长1分钟（1分30秒），同时水耐性+20
雷耐性UP小		1分30秒（2分钟）内雷耐性+10	效果延长1分钟（1分30秒），同时雷耐性+15
雷耐性UP大		1分30秒（2分钟）内雷耐性+15	效果延长1分钟（1分30秒），同时雷耐性+20
冰耐性UP小		1分30秒（2分钟）内冰耐性+10	效果延长1分钟（1分30秒），同时冰耐性+15
冰耐性UP小		1分30秒（2分钟）内冰耐性+10	效果延长1分钟（1分30秒），同时冰耐性+15
冰耐性UP大		1分30秒（2分钟）内冰耐性+15	效果延长1分钟（1分30秒），同时冰耐性+20
冰耐性UP大		1分30秒（2分钟）内冰耐性+15	效果延长1分钟（1分30秒），同时冰耐性+20
龙耐性UP小		1分30秒（2分钟）内龙耐性+10	效果延长1分钟（1分30秒），同时龙耐性+15
龙耐性UP小		1分30秒（2分钟）内龙耐性+15	效果延长1分钟（1分30秒），同时龙耐性+20
高周波		自身周围音爆弹效果（效果范围扩大）	—

弩炮

武器系统：弹



远程攻击和能够使用种类丰富的弹药是弩炮的两大特色。弩炮分为轻弩和重弩两类。轻弩的机动性高，可以轻松回避怪物的攻击，但是它攻击很弱，一般起不到输出伤害的作用，多数情况下都是使用各种辅助弹药（如麻痹弹）来帮助队友。不过在对付一些伤害吸收很少的怪物时，可以使用机动性高的轻弩来发射无视修正的扩散弹来造成大量伤害。

重弩的机动性很差，但是攻击力比轻弩高上一大截。在多人游戏中，由于重弩手几乎不用回避怪物的近身攻击，所以伤害输出十分稳定。各种物理攻击弹药和属性弹都是重弩伤害的来源，弩手要掌握好各种弹药的性质才能发挥重弩的威力。虽然可以使用自动防御的盾牌防御，但是重弩的防御性能极差，所以对付怪物还是要以回避为主，在不得已时再进行防御。

轻弩性能	
攻击	C
防御	D
距离	S
速度	B

重弩性能	
攻击	A
防御	C
距离	S
速度	D

基本操作	
△	弹药装填
○	射击
△+○	枪把攻击
L	普通瞄准
R	打开瞄准镜
瞄准中十字键	调整瞄准镜倍率（安装可变倍率瞄准镜后）
×	翻滚
R+△+○（收弩状态）	快速装填

推荐技能
装填数UP、装填速度、反动轻减、状态异常攻击强化、各种弹强化、火事场力 +2

与《MHP2》相比的更变点

- ●彻甲榴弹追加使怪物晕厥的能力
- ●LV2、LV3 的贯通弹所持数上升为 60 发
- ●火炎弹、水冷弹、电击弹、冰结弹的攻击力上方修正
- ●轻弩追加新的速射对应弹药
- ●可以从商店购入灭龙弹



武器系统：弹（射箭）& 切断（近战）



单发威力小，但凭借出色的机动力可在短时间内对怪物造成可观的伤害。由于本作追加了强化状态异常攻击的弓，这些弓在使用对应的状态瓶时，异常储蓄值会变为1.5倍，因此在队伍中的支援性能得到大幅强化。要注意这些弓在没有装填瓶时，射出的箭是不会引起状态异常的。

弓的蓄力攻击有四个阶段，第一阶段为没有产生蓄力效果时，可连打△键连续发射；箭头闪第一次红光为第二阶段，闪第二次为第三阶段，闪第三次为第四阶段。

弓射出的箭有连射、扩散和贯通三种攻击方式，各攻击方式都有不同的等级。连射能集中攻击怪物的某一点，适合狙击怪物弱点；扩散的攻击范围大，推荐配合状态异常瓶使用；贯通则能对大型怪物的身体产生一条直线的多段攻击，适合对付不将弱点暴露在体表的怪物。每种弓在不同的蓄力阶段下，射出的箭在方式上也会有所差别。因此弓的使用者切忌盲目蓄力，需要根据战况需要调整蓄力阶段，以射出最为适合的箭矢。

武器性能	
攻击	C
防御	C
距离	S
速度	B

基本操作	
△	射箭
△长按	蓄力，蓄力情况下耐力会不断降低，松开后将箭发射出
○	近身攻击
×	后跃，可连续两段
R	进入瞄准状态
收刀状态下移动中 R+△+○	近身攻击
△+○	装填药瓶
L+△或○	选择药瓶

推荐技能
高级耳栓、ランナー、装填数UP、自动装填

与《MHP2》相比的更变点

- ●追加 LV5 的连射矢、扩散矢和贯通矢
- ●追加接击瓶和染色瓶
- ●在“装填数UP”未发动情况下，追加只能 LV2 蓄力的弓、可 LV4 蓄力的弓
- ●属性弓的会心视觉效果变明显
- ●调整各级蓄力下的箭矢攻击倍率
- ●追加能强化麻痹、毒和睡眠等状态异常攻击的弓种

关于装填瓶

装填瓶分为强击、睡眠、毒、麻痹、接击、染色六种，可通过购买或调和获得。在装填强击瓶的情况下，弓的近身攻击也会附带强化效果，且不会对瓶产生消耗，因此很适合对付小型怪物。尽管装填状态异常瓶时近身攻击也会附带相应属性，不过因为蓄积值的缘故，实用性不高。



	强击瓶	睡眠瓶	毒瓶	麻痹瓶	接击瓶	染色瓶
携带数量	50	20	20	20	20	99
调和方法	ニトロダケ＋空ビン	ネムリ草＋空ビン	毒テングダケ＋空ビン	マヒダケ＋空ビン	キレアジ＋空ビン	ペイントの実＋空ビン
效果	攻击力提高	让怪物睡眠	让怪物中毒	让怪物麻痹	近距离下也能发生会心	显示怪物在地图上的位置

弓强化派生表

（带★号的表示可以直接生产）

猎人系

ハンターボウⅠ（攻：96）
└ハンターボウⅡ（攻：120）
└ハンターボウⅢ★（攻：144）
└ハンターボウⅣ（攻：168）
└パワーハンターボウⅠ★（攻：192、防+10）
└パワーハンターボウⅡ（攻：204、防+20）
└パワーハンターボウⅢ（攻：216、防+20）
└パワーハンターボウⅣ（攻：324、防+30）
└アイシクルボウⅠ★（攻：228、水200）
└アイシクルボウⅡ（攻：264、水230）

桃毛兽系

ワイルドボウⅠ（攻：168）
└ワイルドボウⅡ（攻：192）
└ワイルドボウⅢ★（攻：216）
└ワイルドボウⅣ（攻：228）
└パワーワイルドボウⅠ★（攻：240）
└パワーワイルドボウⅡ（攻：252）
└ジャングルボウⅠ★（攻：324）
└ジャングルボウⅡ（攻：360）

雪狮子系

ニクスファーボウⅠ（攻：96、冰60）
└ニクスファーボウⅡ（攻：120、冰80）
└ニクスファーボウⅢ★（攻：168、冰100）
└ニクスファーボウⅣ（攻：180、冰120）
└グラキファーボウⅠ（攻：192、冰140）
└グラキファーボウⅡ（攻：288、冰200）

怪鸟弓系

鸟币弓Ⅰ（攻：120、火80）
└鸟币弓Ⅱ（攻：144、火100）
└鸟币弓Ⅲ（攻：180、火120）
└青鸟币弓Ⅰ★（攻：192、火140）
├青鸟币弓Ⅱ（攻：240、火180）
│└青鸟币弓Ⅲ（攻：276、火200）
└ユミ【狼】★（攻：348）
└ユミ【凶】（攻：360）

盾蟹弓系

オオバサミⅠ★（攻：144、水80）
└オオバサミⅡ（攻：168、水100）
└オオバサミⅢ（攻：180、水120）
└オオバサミⅣ★（攻：192、水140）
└オオムラサキバサミⅠ★（攻：252、水190）
└オオムラサキバサミⅡ（攻：300、水210）

崩龙系

崩弓アイカムルバス（攻：432、冰100、防+10）

眠鸟系

ウィングボウⅠ★（攻：228）
└ウィングボウⅡ（攻：240）
└ウィングボウⅢ★（攻：312）
└ウィングボウⅣ（攻：348）

旗鱼系

カジキ弓【粗】★（攻：132）
└カジキ弓【三枚卸】（攻：204）
└カジキ弓【姿造】（攻：288）

镰蟹弓系

ブループレイドボウⅠ★（攻：204）
└ブループレイドボウⅡ（攻：264）
└ブループレイドボウⅢ★（攻：360）
└イヌキ（攻：372）
├カーマインボウ（攻：312、水120）
└ブチヌキ（攻：324、水140）

音波系

ソニックボウⅠ（攻：144、雷100）
└ソニックボウⅡ（攻：180、雷120）
└ソニックボウⅢ★（攻：192、雷140）
└ソニックボウⅢ（攻：240、雷180）

电龙系

フルフルボウⅠ（攻：252、雷210）
└フルフルボウⅡ（攻：288、雷240）

雌火龙系

クイーンブラスターⅠ（攻：204）
└クイーンブラスターⅡ（攻：216）
├ハートショットボウⅠ★（攻：240）
│└ハートショットボウⅡ（攻：264）
│　└ハートショットボウⅢ（攻：336）
└クイーンブラスターⅢ★（攻：264）
└クイーンブラスターⅣ（攻：336）
└クイーンブラスターⅤ（攻：360）

雄火龙系

プロミネンスボウⅠ（攻：204、火80）
└プロミネンスボウⅡ（攻：216、火100）
└プロミネンスボウⅢ（攻：252、火120）
└プロミネンスボウⅣ★（攻：288、火160）
└プロミネンスボウⅤ（攻：300、火180）

电击角龙系

ティアソツテアロー（攻：324、火150、防+10）

勇气与希望系

勇气と希望の凄弓Ⅰ（攻：240、火 60）
└勇气と希望の凄弓Ⅱ（攻：264、火 80）
└勇气と希望の凄弓Ⅲ（攻：336、火 110）

角龙弓系

ブロスホーンボウⅠ（攻：216、防 +10）
└ブロスホーンボウⅡ（攻：276、防 +20）
└ゲイルホーンボウ★（攻：336、防 +30）
└角王弓ゲイルホーン（攻：372、防 +30）

轰龙弓系

ティガアローⅠ（攻：264）
└ティガアローⅡ（攻：276）
├轰弓【虎髯】★（攻：312）
│└轰弓【大虎髯】（攻：384）
└ヒトウンボウ★（攻：252）
└暗夜弓【影缝】★（攻：324）

琴系

龙头琴Ⅰ（攻：156、水 240、防 +10）
└龙头琴Ⅱ（攻：204、水 270、防 +15）
└龙头琴Ⅲ（攻：240、水 300、防 +20）

龙弓龙木系

龙弓【轮】（攻：192、雷 140）
└龙弓【日轮】（攻：240、雷 160）
└龙木ノ古弓【日神】★（攻：300、雷 180）

金狮子系

雷弓【兽王】（攻：300、雷 110）
└雷弓【百兽王】（攻：336、雷 130）

龙弓老山龙系

龙弓【国崩】（攻：192、龙 120）
└龙弓【山崩】（攻：288、龙 180）
└龙弓【天崩】（攻：360、龙 220）

霸龙弓系

霸弓レラカムトルム（攻：252、龙 160）
└霸灭弓クーネレラカム（攻：312、龙 200）

黑弓系

ブラックボウⅠ（攻：180、龙 100）
└ブラックボウⅡ（攻：192、龙 120）
├歼灭と破坏の刚弓Ⅰ★（攻：312、防 +15）
│└歼灭と破坏の刚弓Ⅱ（攻：384、防 +20）
└胜利と荣光の勇弓Ⅰ★（攻：276、龙 240）
└胜利と荣光の勇弓ⅠⅡ（攻：336、龙 270）

钢龙系

钢冰马弓（攻：264、冰 160）
└アルナスニダオラ（攻：300、冰 180）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
ハンターボウG	攻：276
ワイルドボウG	攻：336
パワーワイルドボウG	攻：360
ニクスファーボウG	攻：276、冰 180
鸟币弓G	攻：276、火 220
カジキ弓G	攻：324
オオバサミG	攻：276、水 180
ソニックボウG	攻：276、雷 200
ブロスホーンボウG	攻：372、防 +20
龙弓【日轮】G	攻：288、雷 210
ブラックボウG	攻：300、龙 160

防具

最大限度地减轻猎人受到怪物攻击时的伤害、并为猎人带来特殊技能恩惠，这就是防具在游戏中的主要作用。根据猎人使用武器的不同，防具又分为剑士用和枪手用这两大类。其中前者是给那些装备近战武器、与怪物进行贴身肉搏的猎人准备，此类防具的持有防御力比较高，但耐性方面会稍微差一点；枪手用防具则是给那些负责远程攻击的猎人使用，由于他们在战斗时受距离的影响较小，因此防具特性体现为耐性较高但防御力较低。

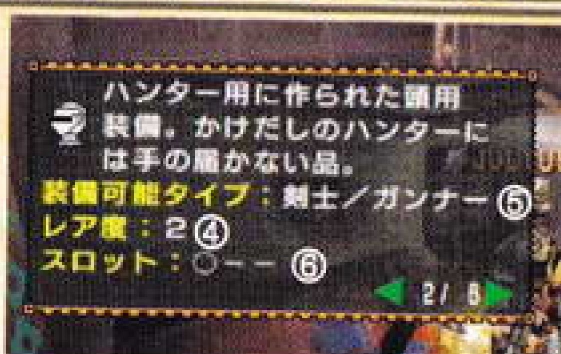


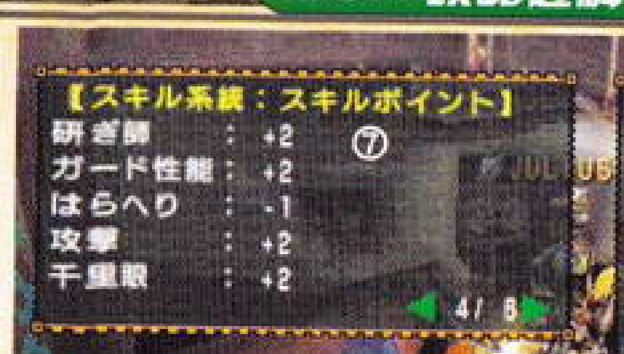
防具资料说明



①レベル：防具的加工等级，每件防具都有强化限制。
②防御力：防具的持有防御力。
③各种耐性值：对各种怪物附加属性的攻击能起到伤害修正效果。
④レア度：防具的稀有度，分为 1～10 几个等级。
⑤装备可能タイプ：剑士或枪手专用防具的表示，注意任何头部装备都是剑士／枪手通用。
⑥スロット：防具的凹槽数量。可以往上面镶嵌技能珠。
⑦スキルポイント：防具的附加技能点数，属于防具的重要参考数值。









防具的强化



游戏中的防具都是利用一种被称为“铠玉”的道具来进行强化，铠玉系道具分为铠玉、上铠玉、坚铠玉、重铠玉、王铠玉以及真铠玉6种，防具在最初时使用铠玉强化，达到限界后系统会要求更换上铠玉来继续强化，此后是坚铠玉、重铠玉等，逐次类推。无论使用何种类型的铠玉，防具每次提升等级时都固定+2的防御力。另外，每件防具的可强化次数以及具体的各种铠玉的使用个数都有所不同。不过在本作中各防具间的最终持有防御力差距并不大，例如初始防御力为8的猎人头盔能接受50次强化，最终防御力飙升至108；而初始防御力就高达104的祖龙Z头盔仅能接受7次强化，最终防御力被定格在118。

角色技能解说

角色技能系统是《怪物猎人》这个游戏的精髓所在，不同武器对付不同怪物时需要不同的技能，有了这些技能的辅助将使得讨伐更为轻松地完成。游戏中的大部分防具都附加有一定技能点数，当全身装备的技能点数累计到一定程度时该项技能就会发动，根据这个原则，玩家可以自由地组合自己需要的技能。技能的发动分为20、15、10、-10、-15、-20这六个阶段，注意负数对应的负面能力也会发动，在配装的时候请尽量避免。还需要说明一点的是有些装备有“胴系统加倍”的能力，拥有这项能力的防具会对身体防具所拥有的技能点数进行倍翻的修正，在配装的时候可以灵活运用，注意装备两件有“胴系统加倍”能力的防具时其总技能点数为身体防具技能点数×3，而并非×4。



全技能一览

近身／远程系共通技能

技能系统	合计技能点数	技能名称	技能效果
攻击	10	攻击力UP【小】	武器攻击力(倍率)+10%
	15	攻击力UP【中】	武器攻击力(倍率)+15%
	20	攻击力UP【大】	武器攻击力(倍率)+20%
	-10	攻击力DOWN【小】	武器攻击力(倍率)-5%
	-15	攻击力DOWN【中】	武器攻击力(倍率)-10%
	-20	攻击力DOWN【大】	武器攻击力(倍率)-15%
防御	10、15、20	防御+20/30/40	防御力上升20/30/40
	-10、-15、-20	防御-20/30/40	防御力下降20/30/40
体力	10、15、20	体力+20/30/50	体力上限增加20/30/50
	-10、-15、-20	体力-10/20/30	体力上限减少10/20/30
はらへり	10	はらへり半减	耐力最大值减少所需时间变为2倍，约12分钟
	15	はらへり无效	耐力的最大值不会减少(在寒冷地区除外)
	-10	はらへり倍加【小】	耐力最大值的减少速度变为1.5倍，约4分钟
	-15	はらへり倍加【大】	耐力最大值的减少速度变为2倍，约3分钟
スタミナ	10	ランナー	采取除回避、格档外会消耗耐力的行动时计量表的减少速度变为1/2倍
	-10	钝足	采取除回避、格档外会消耗耐力的行动时计量表的减少速度变为1.2倍
全耐性	10	全耐性+3	全耐性的合计值上升3
	15	全耐性+5	全耐性的合计值上升5
	20	全耐性+10	全耐性的合计值上升10
	-10	全耐性-3	全耐性的合计值下降3
	-15	全耐性-5	全耐性的合计值下降5
火耐性	10	火耐性+5	火耐性上升5
	15	火耐性+10	火耐性上升10
	-10	火耐性-5	火耐性下降5
	-15	火耐性-10	火耐性下降10
水耐性	10	水耐性+5	水耐性上升5
	15	水耐性+10	水耐性上升10
	-10	水耐性-5	水耐性下降5
	-15	水耐性-10	水耐性下降10
冰耐性	10	冰耐性+5	冰耐性上升5
	15	冰耐性+10	冰耐性上升10
	-10	冰耐性-5	冰耐性下降5
	-15	冰耐性-10	冰耐性下降10

近身／远程系共通技能

技能系统	合计技能点数	技能名称	技能效果
雷耐性	10	雷耐性 +5	雷耐性上升 5
	15	雷耐性 +10	雷耐性上升 10
	−10	雷耐性 −5	雷耐性下降 5
	−15	雷耐性 −10	雷耐性下降 10
龙耐性	10	龙耐性 +5	龙耐性上升 5
	15	龙耐性 +10	龙耐性上升 10
	−10	龙耐性 −5	龙耐性下降 5
	−15	龙耐性 −10	龙耐性下降 10
毒	10	毒半减	中毒状态下体力的减损速度变为 1/2 倍
	15	毒无效	不会陷入中毒状态
	−10	毒倍加	中毒状态下体力的减损速度变为 2 倍
麻痹	10	麻痹半减	麻痹状态的持续时间减半，约 4 秒
	15	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	−10	麻痹倍加	麻痹状态的持续时间加倍，约 14 秒
睡眠	10	睡眠半减	睡眠状态的持续时间减半，约 4 秒
	15	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	−10	睡眠倍加	睡眠状态的持续时间加倍，约 14 秒
气绝	10	气绝确率半减	角色被判定进入气绝状态时有 1/2 的几率将其取消
	15	气绝无效	不会陷入气绝状态
	−10	气绝倍加	从眩晕状态下回复所需要的滑杆、按钮的操作次数加倍
抗菌	10	抗菌	不会陷入无法使用可食用道具的状态
耐雪	10	耐雪	不会陷入冻结状态
疲劳	10	疲劳半减	受到霞龙毒雾攻击后耐力减少程度降低一半
	15	疲劳无效	使霞龙毒雾附带的耐力降至最低的效果无效
耐暑	10	暑さ【小】无效	使暑气 LV1 无效化，且在 LV2 地区时也可以使体力减少速度变为正常情况的 1/3
	15	暑さ【大】无效	使暑气完全无效
	−10	暑さ倍加【小】	在暑气 LV1、LV2 地区时，体力的减少速度为正常情况下的 1.5 倍
	−15	暑さ倍加【大】	在暑气 LV1、LV2 地区时，体力的减少速度为正常情况下的 2 倍
耐寒	10	寒さ【小】无效	使寒气 LV1 无效化，且在 LV2 地区时也可以使体力减少速度变为正常情况的 1/3
	15	寒さ【大】无效	使寒气完全无效
	−10	寒さ倍加【小】	在寒气 LV1、LV2 地区时，体力的减少速度为正常情况下的 1.5 倍
	−15	寒さ倍加【大】	在寒气 LV1、LV2 地区时，体力的减少速度为正常情况下的 2 倍
地形	10	地形ダメージ半减	使因岩浆或炎龙系等火幕受到的损伤减为 1/2
	15	地形ダメージ无效	不会受到岩浆或炎龙系等火幕因素造成的伤害
	−10	地形ダメージ增【小】	使因岩浆或炎龙系等火幕受到的损伤增加为 1.5 倍
	−15	地形ダメージ增【大】	使因岩浆或炎龙系等火幕受到的损伤增加为 2 倍
风压	10	风压【小】无效	大怪鸟、毒鸟、电龙、岩龙产生的风压无效
	15	风压【大】无效	除古龙类以外怪物产生的风压无效
	20	龙风压无效	所有怪物产生的风压都无效
听觉保护	10	耳栓	无视龙咆哮【弱】
	15	高级耳栓	全怪物的龙咆哮无效化
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷
耐震	10	耐震	使雪狮子等怪物产生的震动无效
气配	10	隐密	被飞龙发现的几率下降，与怪物战斗时厌恶值的储蓄减半
	−10	挑拔	被飞龙发现的几率上升，在联机模式下比较容易成为怪物的攻击目标
回复速度	10	ダメージ回复速度 +1	体力计量表的红色部分恢复速度为原来的 2 倍
	20	ダメージ回复速度 +2	体力计量表的红色部分恢复速度为原来的 4 倍
	−10	ダメージ回复速度 −1	体力计量表的红色部分恢复速度为原来的 1/2
	−20	ダメージ回复速度 −2	体力计量表的红色部分恢复速度为原来的 1/4
加护	10	精灵の加护	受到怪物攻击时有 25% 的几率发动，减少 30% 的伤害
	−10	恶灵の加护	受到怪物攻击时有 25% 的几率发动，增加 30% 的伤害
回避性能	10	回避性能 +1	采取回避行动时的无敌时间由 0.2 秒增加至 0.33 秒
	15	回避性能 +2	采取回避行动时的无敌时间由 0.2 秒增加至 0.4 秒
底力	10	火事场力 +1	体力降低至 40% 后防御力上升由 60 变为 90
	15	火事场力 +2	体力降低至 40% 后攻击力上升 30%，防御力上升由 60 变为 90
	−10	心配性	体力降低至 40% 后攻击力下降 30%，防御力上升由 60 变为 18
达人	10	见切り +1	武器的会心率增加 10%
	15	见切り +2	武器的会心率增加 20%
	20	见切り +3	武器的会心率增加 30%
	−10	见切り −1	武器的会心率下降 5%
	−15	见切り −2	武器的会心率下降 10%
	−20	见切り −3	武器的会心率下降 15%
特殊攻击	10	状态异常攻击强化	限定有状态异常蓄积值的武器使用，状态异常攻击(毒／麻痹／睡眠)蓄积值上升为原来的 1.125 倍
属性攻击	10	属性攻击强化	武器的属性值上升为 1.2 倍（铳枪的炮击和徹甲榴弹、扩散弹除外）
ガード强化	10	ガード强化	能防御原先不能防御的怪物招数
回复	10	体力回复アイテム强化	所有体力回复道具的回复量变为 1.25 倍
	−10	体力回复アイテム弱化	所有体力回复道具的回复量变为 0.75 倍
效果持续	10	アイテム使用强化	使具有时效限定的道具(如冷饮、种子等)的效果持续时间变为 1.5 倍
	−10	アイテム使用弱化	使具有时效限定的道具(如冷饮、种子等)的效果持续时间变为 2/3
食いしん坊	10	まんぷく	肉系道具的耐力回复量增加 25
	15	拾い食い	在使用各种体力回复道具的时候有 1/3 的几率使得耐力也上升 25
食事	10	早食い	缩短使用回复道具和肉类道具时所产生的硬直时间
	−10	スローライフ	延长使用肉类道具时所产生的硬直时间
广域	10	广域化 +1	使用下述道具的时候，同区域内的同伴将接受到以下效果： 药草、回复药……通常回复量的 50% 解毒药……解毒 怪力の种……3 分钟内攻击倍率 +5% 忍耐の种……3 分钟内防御力上升 20
	20	广域化 +2	使用下述道具的时候，同区域内的同伴将接受到以下效果： 药草、回复药……通常回复量的 100% 解毒药……解毒 怪力の种……3 分钟内攻击倍率 +10% 忍耐の种……3 分钟内防御力上升 40
千里眼	10	探知	在怪物身上使用染色球后会显示怪物的具体状态，如警觉、睡眠等。未给怪物染色时每 5 分钟有 2/3 的几率自动取得“千里眼の药”效果。
	15	自动マーキング	地图上会自动显示怪物的位置和状态
地图	10	地图常备	即使没有带该地区地图也会自动显示
	−10	地图无效	即使带了该地区的地图也不会显示
投掷	10	投掷技术 UP	提升投掷道具飞行距离和速度。另外，当ブーメラン判定为“损坏”的时候，有 1/2 的几率将它取消
爆弹强化	10	ボマー	各种爆弹的威力上升为 1.5 倍，下述道具的调和成功率变为 100%：爆药、小タル爆弹、小タル爆弹 G、大タル爆弹、大タル爆弹 G、爆雷针、音爆弹、打上げタル爆弹、打上げタル爆弹 G
搬运	10	搬运の达人	搬运时的移动速度上升，同时从更高处的高台落下也不会将搬运物摔坏
肉烧き	10	肉烧き名人	烧鱼 & 烧肉的时候，接受正确指令输入的时间延长；肉架和携带肉架都可以做出“こんがり G”
	−10	自称・肉烧き名人	烧鱼 & 烧肉的时候，接受正确指令输入的时间减为一半

近身／远程系共通技能

技能系统	合计技能点数	技能名称	技能效果
炮术	10	炮术师	大炮与バリスタ的威力提升为1.1倍、铳的炮击＆龙击炮威力上升为1.1倍、弩彻甲榴弹爆破和火属性威力上升为1.5倍
	15	炮术王	大炮与バリスタ的威力提升为1.2倍、铳的炮击＆龙击炮威力上升为1.2倍、龙击炮的冷却时间减少30秒、弩彻甲榴弹爆破和火属性威力上升为2倍
笛	10	笛吹き名人	笛损坏的时候有50%的几率将判定取消；狩猎笛的各种演奏效果时间延长。
采取	10	采取＋1	在采集地点没有取得道具的几率减为3/32
	15	采取＋2	在采集地点没有取得道具的几率减为1/32
	−10	采取−1	在采集地点没有取得道具的几率上升为9/32
	−15	采取−2	在采集地点没有取得道具的几率上升为13/32
钓り	10	钓り名人	使用除青蛙以外的鱼饵时，必定为第一次就上钩
高速收集	10	高速剥ぎ取り＆采取	剥取、采集、捕虫、挖矿的动作加快
剥ぎ取り	10	剥ぎ取り铁人	剥取素材的时候受到小创伤不会出现硬直(例如飞虫尾刺)
	20	剥ぎ取り名人	剥取素材的时候受到小创伤不会出现硬直，剥取次数增加一次
气まぐれ	10	精灵の气まぐれ	当镐子和虫网判定为损坏时，有1/4的几率将判定取消
	15	神の气まぐれ	当镐子和虫网判定为损坏时，有1/2的几率将判定取消
	−10	恶灵の气まぐれ	镐子和虫网的损坏几率上升1/4
	−10	恶魔の气まぐれ	镐子和虫网的损坏几率上升1/2
调和成功率	10	调和成功率＋15%	调和成功率提升15%
	15	调和成功率＋25%	调和成功率提升25%
	20	调和成功率＋45%	调和成功率提升45%
	−10	调和成功率−5%	调和成功率下降5%
	−15	调和成功率−10%	调和成功率下降10%
	−20	调和成功率−15%	调和成功率下降15%
弹调和	10	最大弹药生产	调和弹药时一定会生产出最大调和数量的子弹＆瓶
运气	10	幸运	任务报酬的次素材获得几率增加为26/32
	15	激运	任务报酬的次素材获得几率增加为29/32
	−10	不运	任务报酬的次素材获得几率降低为16/32
	−20	灾难	任务报酬的次素材获得几率降低为8/32
炼金术	10	炼金术	可以进行调和表155号以后的特殊调和
回避距离	10	回避距离UP	回避距离上升
オトモ指导	15	オトモ指导と交流	狩猎猫获得的经验值上升
オトモ攻击	10	オトモ攻击力UP	狩猎猫攻击力上升40
オトモ防御	10	オトモ防御力UP	狩猎猫防御力上升60
高速设置	10	罠师	设置各种陷阱所需时间减短，陷阱的调和成功率上升为100%
根性	10	根性	在受到即死攻击时有一定几率令HP剩余1
体术	10	体术＋1	使用防御、回避动作时，耐力的消耗量为正常情况下的75%
	15	体术＋2	使用防御、回避动作时，耐力的消耗量为正常情况下的50%
	−10	体术−1	使用防御、回避动作时，耐力的消耗量为正常情况下的120%
	−15	体术−2	使用防御、回避动作时，耐力的消耗量为正常情况下的135%
捕获	10	捕获上手	以捕获目标结束任务后报酬数量增加
	15	捕获名人	以捕获目标结束任务后报酬数量大副增加
观察眼	10	捕获の见极め	向怪物投掷染色玉，当目标体力不足时染色信号会由红色变为黄色
状态耐性	10	护法	毒、气绝、睡眠、麻痹等异常状态无效
怒	10	逆鳞	体力降低至40%后攻击力上升30%、增加防御力上升90；在受到即死攻击时有一定几率令HP剩余1
对炎龙	10	钢壳の护り	不会因岩浆或炎龙系等火焰因素造成伤害；火耐性＋10
对钢龙	10	霞皮の护り	所有怪物产生的风压都无效；不会陷入冻结状态
对霞龙	10	炎鳞の护り	不会陷入中毒状态、道具不会被偷、使霞龙毒雾附带的耐力降至最低的效果无效
溜め短缩	10	集中	锤、弓、大剑蓄力攻击的蓄力时间缩短为正常情况下的80%、太刀练气槽的积蓄速度为正常情况下的1.2倍
	−10	杂念	锤、弓、大剑蓄力攻击的蓄力时间延长为正常情况下的120%、太刀练气槽的积蓄速度为正常情况下的0.8倍

剑士专用技能

技能系统	合计技能点数	技能名称	技能效果
斩れ味	10	业物	弹刀状况下武器斩味的消耗速度降半，铳枪使用各种炮击的斩味消耗度降半
	−10	なまくら	武器斩味的消耗速度加倍
匠	10	斩れ味レベル＋1	武器斩味上限量加50
	−10	斩れ味レベル−1	武器斩味上限量减50
剑术	10	心眼	强制取消人物因武器弹刀而引起的硬直，斩味消耗和通常一样
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀时间大幅缩短
	−10	砥石性能半减	砥石系道具可回复的斩味值减半
ガード性能	10	ガード性能＋1	减轻怪物的攻击威力10点
	15	ガード性能＋2	减轻怪物的攻击威力20点
	−10	ガード性能−1	增加怪物的攻击威力5点
	−15	ガード性能−2	增加怪物的攻击威力10点
自动防御	10	オートガード	猎人处于可防御状态下系统自动对各种攻击进行格档
拔刀	10	拔刀术	拔刀攻击必为会心一击
刀匠	10	真打	同时获得"斩れ味レベル＋1"和"攻击力UP【大】"两个效果

弩手专用技能

技能系统	合计技能点数	技能名称	技能效果
装填	10	装填速度＋1	弩炮的"装填速度"修正值＋1，弓弹药瓶装填时间缩短为原来的85%
	15	装填速度＋2	弩炮的"装填速度"修正值＋2，弓弹药瓶装填时间缩短为原来的75%
	20	装填速度＋3	弩炮的"装填速度"修正值＋3，弓弹药瓶装填时间缩短为原来的65%
	−10	装填速度−1	弩炮的"装填速度"修正值−1，弓弹药瓶装填时间缩短为原来的110%
	−15	装填速度−2	弩炮的"装填速度"修正值−2，弓弹药瓶装填时间缩短为原来的120%
	−15	装填速度−3	弩炮的"装填速度"修正值−3，弓弹药瓶装填时间缩短为原来的130%
自动装填	10	自动装填	弩无须装填子弹，不过弹药后座力固定为最大；弓无须手动装填药瓶
反动	10	反动轻减＋1	弩炮的后座力修正值＋2，对于对应速射的子弹无效，不可与"连射"技能并用
	20	反动轻减＋2	弩炮的后座力修正值＋4，对于对应速射的子弹无效，不可与"连射"技能并用
通常弹强化	10	通常弹・连射矢威力UP	弩炮的通常弹、弓的连射矢威力提升为1.1倍
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢攻击力UP	弩炮的贯通弹、弓的贯通矢威力提升为1.1倍
散弹强化	10	散弹・扩散矢攻击力UP	弩炮的散弹、弓的扩散矢威力提升为1.3倍
通常弹追加	10	通常弹全レベル追加	可以全等级的通常弹
贯通弹追加	10	贯通弹LV1追加	可以使用LV1的贯通弹
	15	贯通弹全レベル追加	可以全等级的贯通弹
散弹追加	10	散弹LV1追加	可以使用LV1的散弹
	15	散弹全レベル追加	可以全等级的散弹
榴弹追加	10	榴弹LV1追加	可以使用LV1的彻甲榴弹
	15	榴弹全レベル追加	可以全等级的彻甲榴弹
扩散弹追加	10	扩散弹LV1追加	可以使用LV1的扩散弹
	15	扩散弹全レベル追加	可以全等级的扩散弹
装填数	10	装填数UP	弩炮＆铳枪可装填子弹的最大装填发数＋1，弓追加一段蓄力攻击
精密射击	10	ぶれ幅DOWN	子弹、箭的偏差幅度减小
	−10	ぶれ幅UP	子弹、箭的偏差幅度增大
毒瓶追加	10	毒ビン追加	可以使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	可以使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	可以使用睡眠瓶
强击瓶追加	10	强击ビン追加	可以使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	可以使用接击瓶
射手	10	刚弹	同时获得"通常弹强化"、"贯通弹强化"和"散弹强化"三个技能的效果

特殊系技能

技能系统	合计技能点数	技能名称	技能效果
胴系统倍加	——	胴系统倍加	胴装备所具有的各种技能点数变成2倍(包括镶嵌上的各种技能珠子)

装饰品

游戏中装饰品的作用在于对武具定型的技能点数进行修正，强化正面技能、抵消负面技能。装饰品必须镶嵌在武具上才能发挥其作用。镶嵌在装备上的装饰品可以在武器商人那里花费一定金钱回收，然后用于其他装备上。这里要特别提醒的是，武器上倘若镶嵌有装饰品，那么在对武器进行强化的时候它们会自动消失，这点请玩家多加留意。



全装饰品一览

装饰品	生产素材	必要凹槽数	附加能力
攻击珠	水光原珠 x1、怪力の　x1、怪鸟の鳞 x1	1	攻击 +1
猛攻珠	阳翔原珠 x1、火龙の翼爪 x1、鬼人药 x2	2	攻击 +3、防御 −1
超攻珠	琉璃原珠 x1、火龙の刚翼爪 x4、鬼人药グレート x3、强韧な牙兽髭 x2	3	攻击 +5、防御 −1
防御珠	水光原珠 x1、盾蟹の小壳 x2	1	防御 +1
坚守珠	(1) 阳翔原珠 x1、黑铠龙の甲壳 x1、盾蟹の爪 x1 (2) 修罗原珠 x1、盾蟹の刚爪 x1	2	防御 +3、全耐性 −1
耐绝珠	水光原珠 x1、ランポスの牙 x2	1	气绝 +1、麻痹 −1
抗绝珠	阳翔原珠 x1、ドスランポスの爪 x2、ゴム质の紫皮 x1	2	气绝 +3、麻痹 −1
制绝珠	修罗原珠 x1、砂狮子の　尾 x1、ファンゴの厚毛皮 x2	1	气绝 +2
耐麻痹珠	水光原珠 x1、ゲネポスの麻痹牙 x1	1	麻痹 +1、毒 −1
抗麻痹珠	阳罗原珠 x1、女王虫の冠头 x1、雷光ゼリー x2	1	麻痹 +2
耐眠珠	水光原珠 x1、ネムリ草 x2	1	睡眠 +1、水耐性 −1
抗眠珠	阳翔原珠 x1、睡眠袋 x1、眠鱼 x1	1	睡眠 +2
耐毒珠	水光原珠 x1、イーオスの毒牙 x2	1	毒 +1、气绝 −1
抗毒珠	阳翔原珠 x1、毒袋 x2、汉方药 x2	2	毒 +3、气绝 −1
制毒珠	修罗原珠 x1、剧烈毒袋 x1、蛇龙の特上皮 x2	1	毒 +2
耐菌珠	水光原珠 x1、コンガの毛 x2、にが虫 x1	1	抗菌 +1、气配 −1
抗菌珠	(1) 阳翔原珠 x1、桃毛兽の毛 x2、抗菌石 x2 (2) 修罗原珠 x1、桃毛兽の豪刚毛 x1	1	抗菌 +2
抗疲珠	(1) 修罗原珠 x1、炎龙翼膜 x1、落阳草 x3 (2) 琉璃原珠 x1、狱炎の厚龙鳞 x2、元气ドリンコ x1	1	疲劳 +2
耐震珠	阳翔原珠 x1、雪狮子の毛 x1、怪力の丸药 x1	1	耐震 +1、睡眠 −1
抗震珠	(1) 修罗原珠 x1、岩蟹の铗 x1、雪狮子の尻尾 x1 (2) 琉璃原珠 x1、岩蟹の刚爪 x1	2	耐震 +3、睡眠 −1
耐雪珠	水光原珠 x1、ギアノスの鳞 x2	1	耐雪 +1、地形 −1
抗雪珠	阳翔原珠 x1、雪狮子の牙 x1	2	耐雪 +3、地形 −1
制雪珠	修罗原珠 x1、雪狮子の髭尾 x1、ギアノスの上鳞 x3	1	耐雪 +2
潜伏珠	水光原珠 x1、とがった爪 x1、ツタの叶 x2	1	气配 +1、地图 −1
忍脚珠	阳翔原珠 x1、霞龙の皮 x1	1	气配 +2
体力珠	水光原珠 x1、大猪の皮 x1	1	体力 +2
匠珠	(1) 修罗原珠 x1、モノブロスハート x1 (2) 琉璃原珠 x1、镰蟹の尖爪 x1、老山龙の坚壳 x1	1	匠 +1、底力 −1
名匠珠	琉璃原珠 x1、霸龙の刚爪 x1、钢龙の尖爪 x2、岩龙の翼 x1	3	匠 +4、底力 −2
剑豪珠	(1) 修罗原珠 x1、火龙の逆鳞 x1 (2) 琉璃原珠 x1、老山龙の苍甲壳 x2、银火龙の尻尾 x1	1	剑术 +1、回复 −1
剑圣珠	琉璃原珠 x1、黑龙の眼 x1、银火龙の翼 x1、上质なねじれた角 x1	3	剑术 +4、回复 −2
斩铁珠	修罗原珠 x1、镰蟹の铗 x1、尖ったクチバシ x1	1	斩れ味 +1、防御 −1
斩空珠	琉璃原珠 x1、铠龙の延髓 x1、黑角龙の尻尾 x2、黑狼鸟の翼 x2	3	斩れ味 +4　防御 −2
拔刀珠	(1) 修罗原珠 x1、一角龙の坚壳 x2、火龙の翼 x1 (2) 琉璃原珠 x1、火龙の刚翼 x1	1	拔刀 +1、达人 −1
拔击珠	琉璃原珠 x1、镰蟹の刚爪 x3、火龙の红玉 x1	2	拔刀 +3、达人 −1
短缩珠	(1) 修罗原珠 x1、钢龙の角 x1、古龙の血 x1 (2) 琉璃原珠 x1、金狮子の尖角 x1、钢の上龙鳞 x1	1	溜め短缩 +1、体术 −1
压缩珠	琉璃原珠 x1、黄金の煌毛 x2、钢の厚龙鳞 x3、溶岩龙の重牙 x4	3	溜め短缩 +4、体术 −2
达人珠	阳翔原珠 x1、青怪鸟の甲壳 x1、ガウシカの角 x1	1	达人 +1、体力 −1
名人珠	(1) 修罗原珠 x1、炎王龙の甲壳 x1、ねじれた角 x1 (2) 修罗原珠 x1、炎王龙の甲壳 x1、ねじれた角 x1	2	达人 +3、体力 −1
仙人珠	琉璃原珠 x1、炎龙の尘粉 x2、立派なクチバシ x1、ドスギアノスの头 x1	3	达人 +5、体力 −1
研磨珠	水光原珠 x1、大地の结晶 x1、ドスギアノスの爪 x1	1	研ぎ师 +2
石壁珠	阳翔原珠 x1、岩龙の甲壳 x1、盾蟹の甲壳 x1	1	ガード性能 +1、スタミナ −1
铁壁珠	(1) 修罗原珠 x1、岩蟹の背甲 x1、铠龙の头壳 x1 (2) 琉璃原珠 x1、铠龙の坚壳 x1、岩蟹の尖爪 x1	2	ガード性能 +3、スタミナ −1
强壁珠	修罗原珠 x1、黑铠龙の甲壳 x1	1	ガード强化 +1、スタミナ −1
刚壁珠	琉璃原珠 x1、黑铠龙の坚壳 x1、盾蟹の尖爪 x4、炎妃龙の甲壳 x2	3	ガード强化 +4、スタミナ −2
绝壁珠	琉璃原珠 x1、盾蟹の紫爪 x2、铠龙の重壳 x1	2	ガード强化 +3、スタミナ −1
天盾珠	水光原珠 x1、ファンゴの毛 x1、盾蟹の小壳 x2	1	自动防御 +2
力投珠	水光原珠 x1、ブランゴの毛 x2、コンガの毛 x1	1	投掷 +2
早填珠	阳翔原珠 x1、镰蟹の小壳 x1、ケルビの皮 x2	1	装填 +1、はらへり −1
速填珠	(1) 修罗原珠 x1、キリンの皮 x1、老山龙の角 x1、黑卷き角 x2 (2) 琉璃原珠 x1、老山龙の苍角 x1、黑角龙の坚壳 x1	2	装填 +3、はらへり −1
连射珠	(1) 修罗原珠 x1、雌火龙の逆鳞 x1 (2) 琉璃原珠 x1、黑龙の鳞 x1、祸々しい布 x2	1	自动装填 +1、加护 −1
流射珠	琉璃原珠 x1、霸龙の大棘 x1、火龙の延髓 x1、ドスゲネポスの头 x1	3	自动装填 +4、加护 −2
抑反珠	(1) 岩蟹の甲壳 x1、黑铠龙の头壳 x1、黑铠龙の头壳 x1 (2) 琉璃原珠 x1、盾蟹の紫爪 x1、岩蟹の坚壳 x1	1	反动 +1、装填 −1
无反珠	琉璃原珠 x1、岩蟹の坚甲 x2、龙玉 x1、老山龙の大爪 x2	3	反动 +4、装填 −2
强弹珠	阳翔原珠 x1、桃毛兽の爪 x1、はじけイワシ x5	1	通常弹强化 +1、装填 −1
刚弹珠	琉璃原珠 x1、砂狮子の重牙 x3、金狮子の黑荒毛 x4、炎龙の宝玉 x1	3	通常弹强化 +4、装填 −2
贯通珠	阳翔原珠 x1、镰蟹の爪 x1、ハリマグロ x3	1	贯通弹强化 +1、装填 −1
刚贯珠	琉璃原珠 x1、镰蟹の朱爪 x3、银火龙の　尾 x2、钢龙の宝玉 x1	3	贯通弹强化 +4、装填 −2
散弹珠	阳翔原珠 x1、鱼龙の牙 x3、龙の牙 x2	1	散弹强化 +1、装填 −1
刚散珠	琉璃原珠 x1、绿毛兽の刚爪 x3、老山龙の苍大爪 x3、霞龙の宝玉 x1	3	散弹强化 +4、装填 −2
加弹珠	修罗原珠 x1、老山龙の鳞 x1、LV3 通常弹 x1	1	通常弹追加 +2
加贯珠	修罗原珠 x1、黑狼鸟の鳞 x1、LV3 贯通弹 x1	1	贯通弹追加 +2
加散珠	水光原珠 x1、沙龙のヒレ x1、LV3 散弹 x1	1	散弹追加 +2
加榴珠	阳翔原珠 x1、岩龙の甲壳 x1、LV3 彻甲榴弹 x1	1	榴弹追加 +2
加扩珠	修罗原珠 x1、铠龙の甲壳 x1、LV3 扩散弹 x1	1	扩散弹追加 +2
强瓶珠	修罗原珠 x1、桃毛兽の刚毛 x1、黑いかけら x1、强击ビン x1、	1	强击瓶追加 +1、溜め短缩 −1
刚瓶珠	琉璃原珠 x1、绿毛兽の豪刚毛 x3、黑い块 x2、强击ビン x50	2	强击瓶追加 +3、溜め短缩 −1

装饰品	生产素材	必要凹槽数	附加能力
接瓶珠	阳翔原珠x1、钢の龙鳞x1、黑狼鸟のたてがみx1、接击ビンx1	1	接击瓶追击+2
毒瓶珠	阳翔原珠x1、ゴム质の皮x1、毒袋x1、毒ビンx1	1	毒瓶追加+2
麻瓶珠	阳翔原珠x1、ドスゲネポスの皮x1、ランゴスタの羽x1、麻痹ビンx1	1	麻痹瓶追加+1、溜め短缩-1
痹瓶珠	修罗原珠x1、ドスゲネポスの尾x2、女王虫の尻尾x1、麻痹ビンx20	2	麻痹瓶追加+3、溜め短缩-1
眠瓶珠	阳翔原珠x1、水龙のヒレx1、睡眠袋x1、睡眠ビンx1	1	睡眠瓶追加+2
弹穴珠	(1) 修罗原珠x1、雌火龙の棘x1、蛇龙の头x1 (2) 琉璃原珠x1、霸龙の上鳞x1、神龙木x1	1	装填数+1、装填-1
弹仓珠	琉璃原珠x1、黑龙の角x1、雌火龙の上鳞x1、雷光エキスx5	3	装填数+4 填装-2
的射珠	水光原珠x1、ガウシカの角x1、とがった爪x1	1	精密射击+1、自动装填-1
点射珠	阳翔原珠x1、ケルビの角x1、キラビートルx1、ハリマグロx2	1	精密射击+2
特攻珠	修罗原珠x1、霞龙の爪x1、混沌青x2	1	特殊攻击+1、回复速度-1
特袭珠	琉璃原珠x1、坚牢な牙兽牙x3、黑狼鸟の尻尾x1	2	特殊攻击+3、回复速度-1
属攻珠	修罗原珠x1、キリンの雷角x1、红莲石x1、冰结晶x1	1	属性攻击+1、回复速度-1
属袭珠	琉璃原珠x1、キリンの秘雷尾x2、雪狮子の重牙x4、大龙玉x1	3	属性攻击+4、回复速度-2
爆师珠	阳翔原珠x1、火炎袋x1、アイルー食券・并x1	1	爆弹强化+2
罠师珠	修罗原珠x1、奇面族のお宝x1、シビレ罠x1	1	高速设置+2
小食珠	水光原珠x1、沙龙の鳞x1、こんがり肉x2	1	はらへり+1、食事-1
绝食珠	阳翔原珠x1、翠水龙のヒレx1、沙龙の鳞x1、こんがり肉x1	2	はらへり+3、食事-1
无食珠	琉璃原珠x1、翠水龙の厚鳞x1、砂龙の桃ヒレx1、强走药x1	1	はらへり+2
食汉珠	阳翔原珠x1、桃毛兽の牙x1、大食いマグロx1	1	食いしん坊+2
早食珠	修罗原珠x1、轰龙の牙x1、モスの苔皮x1	1	食事+1、回复-1
速食珠	琉璃原珠x1、轰龙の锐牙x1、コンガの钢毛x2、ドスイーオスの头x1	2	食事+2、回复-1
迅食珠	琉璃原珠x1、浮岳龙の皮x3、极彩色のトサカx2、轰龙の头壳x1	3	食事+4、回复-2
肉烧珠	水光原珠x1、アイルー食券・并Kx1、コゲ肉x1	1	肉焼き+2
强走珠	阳翔原珠x1、红莲石x1、强走药グレートx1、こんがり肉x2	1	スタミナ+1、はらへり-1
爆走珠	(1) 琉璃原珠x1、狱炎石x3、水龙の上ヒレx1、毒怪鸟の头x1 (2) 琉璃原珠x1、水龙の特上ヒレx1、毒怪鸟の石头x1	3	スタミナ+4、はらへり-2
体操珠	阳翔原珠x1、アイルー食券・并x1、尖ったクチバシx1	1	体术+1、スタミナ-1
体术珠	(1) 修罗原珠x1、迅龙の黑毛x3、眠鸟のクチバシx1、肉球のスタンプx1 (2) 琉璃原珠x1、迅龙の豪黑毛x1、眠鸟の牙ハシx1	2	体术+3、スタミナ-1
加护珠	阳翔原珠x1、勇气の证x1、黑真珠x1	1	加护+1
神护珠	琉璃原珠x1、崩龙の腹鳞x1、勇气の证Sx1	1	加护+2
防音珠	(1) 修罗原珠x1、黑狼鸟の耳x1、カンタロスの头x1 (2) 琉璃原珠x1、黑狼鸟の地狱耳x1	1	听觉保护+1、加护-1
绝音珠	(1) 琉璃原珠x1、苍火龙の坚壳x1、轰龙の头壳x1、モンスターの浓汁x2 (2) 琉璃原珠x1、苍火龙の重壳x1、霞龙の韧尾x1	3	听觉保护+4、加护-2
文镇珠	阳翔原珠x1、角龙の甲壳x1、铁矿石x2	1	风压+1、运气-1
重块珠	琉璃原珠x1、霞龙の上皮x1、角龙の坚壳x1	2	风压+3、运气-1
如山珠	琉璃原珠x1、霞龙の特上皮x2、角龙の重甲x1、ピュアクリスタルx1	3	风压+5、运气-1
耐溶珠	阳翔原珠x1、岩龙の甲壳x1、忍耐の药丸x1	1	地形+1、气绝-1
抗溶珠	(1) 修罗原珠x1、钢の龙鳞x3、钢龙の尻尾x1、こんがり鱼Gx2 (2) 琉璃原珠x1、钢龙の坚壳x2、岩龙の坚壳x1、活力剂x1	2	地形+3、气绝-1
回避珠	(1) 阳翔原珠x1、エビの小壳x1、ドスヘラクレスx1 (2) 修罗原珠x1、迅龙の上鳞x1、オオツノアゲハx1	1	回避性能+1、耐寒-1
光避珠	琉璃原珠x1、エビの大壳x1、ドスゲネポスの尾x1	2	回避性能+3、耐寒-1
跳跃珠	(1) 修罗原珠x1、迅龙の刃翼x1、炎妃龙の尖角x1 (2) 琉璃原珠x1、迅龙の刚刃翼x1、皇帝バッタx5	1	回避距离+1、攻击-1
飞跃珠	琉璃原珠x1、黑龙の刚翼x2、迅龙の延髓x1、黑狼鸟の银狼毛x3	3	回避距离+4、攻击-2
危险珠	修罗原珠x1、一角龙の背甲x1、龙头壳x1	1	底力+1、加护-1
危机珠	琉璃原珠x1、黄金の毛x1、真红の角x1、白银の角x1	3	底力+4、加护-2
危难珠	琉璃原珠x1、霸龙の坚壳x1、上质な真红の角x1、金狮子の黑毛x3	2	底力+3、加护-1
根性珠	修罗原珠x1、盾蟹の紫壳x1、坚牢な鸟龙骨x1	1	根性+1、调合成功率-1
ド根性珠	琉璃原珠x1、溶岩龙の重壳x3、岩蟹の重甲x1、オオシッボガエルx2	2	根性+3、调合成功率-1
防盗珠	水光原珠x1、マタタビx2、なぞの头骨x1	1	盗み无效+2
持续珠	阳翔原珠x1、翠水龙の鳞x1、ランゴスタの甲壳x2	1	效果持续+1、毒-1
恒久珠	琉璃原珠x1、翠水龙の上鳞x1、ランゴスタの薄羽x1	2	效果持续+2、毒-1
永久珠	琉璃原珠x1、翠水龙の特上ビレx1、ランゴスタの斩羽x1、增强剂x3	2	效果持续+3、毒-1
友爱珠	阳翔原珠x1、魅惑色の柔皮x1、サボテンの花x2	1	广域+1、气配-1
亲爱珠	琉璃原珠x1、魅惑色の翼膜x1、生命の粉尘x1、ドスビスカスx4	2	广域+3、气配-1
慈爱珠	琉璃原珠x1、魅惑色の刚翼x3、樱火龙の厚鳞x4、龙玉x1	3	广域+5、气配-1
运搬珠	水光原珠x1、狂走剂x1、大きな骨x1	1	运搬+2
全耐珠	修罗原珠x1、キリンのたてがみx1	1	全耐性+1、效果持续-1
天耐珠	琉璃原珠x1、キリンの苍角x1、龙苔x1	2	全耐性+3、效果持续-1
真耐珠	琉璃原珠x1、キリンの特上皮x2、太古の龙苔x1、クロオビコインGx3	3	全耐性+5、效果持续-1
火炎珠	水光原珠x1、火药草x2	1	火耐性+1、水耐性-1
红莲珠	阳翔原珠x1、火炎袋x1	1	火耐性+2
流水珠	水光原珠x1、キレアジx2	1	水耐性+1、雷耐性-1
爆水珠	阳翔原珠x1、水龙の鳞x1	1	水耐性+2
冰结珠	水光原珠x1、冰结晶x2	1	冰耐性+1、火耐性-1
冰河珠	阳翔原珠x1、ドスギアノスの皮x2	1	冰耐性+2
雷光珠	水光原珠x1 雷光虫x2	1	雷耐性+1、冰耐性-1
雷鸣珠	阳翔原珠x1、电气袋x1	1	雷耐性+2
破龙珠	阳翔原珠x1、カンタロスの头x1、龙杀しの实x1	1	龙耐性+1、毒-1
灭龙珠	修罗原珠x1、カンタロスの薄羽x2、灭龙弹x3	2	龙耐性+3、毒-1
绝龙珠	琉璃原珠x1、カンタロスの斩羽x3、金狮子の尻尾x1	1	龙耐性+2
凉风珠	水光原珠x1、ブランゴの毛x2	1	耐暑+1、耐寒-1
冷风珠	阳翔原珠x1、雪狮子の髭x1、冰结晶x4	2	耐暑+3、耐寒-1
冻风珠	琉璃原珠x1、雪狮子の豪刚毛x2、ギアノスの上皮x1	1	耐暑+2
温风珠	水光原珠x1、沙龙の鳞x2	1	耐寒+1、耐暑-1
暖风珠	阳翔原珠x1、沙龙のヒレx1、ニトロダケx4	2	耐寒+3、耐暑-1
燃风珠	琉璃原珠x1、砂狮子の豪刚毛x2、ゲネポスの上皮x1	1	耐寒+2
地图珠	阳翔原珠x1、ドラグライト矿石x1、虹色矿石x2	1	地图+2
采取珠	水光原珠x1、ドスビスカスx1、カクバッタx2	1	采取+2
速集珠	阳翔原珠x1、オオツノアゲハx1、狂走エキスx1	1	高速收集+2
祝珠	水光原珠x1、ドキドキノコx2、ブーメランx1、角笛x1	1	气まぐれ+1
祝福珠	修罗原珠x1、樱火龙の甲壳x1、ピッケルグレートx1、虫あみグレートx1	2	气まぐれ+2
皮剥珠	(1) 修罗原珠x1、钢龙の爪x1、奇面族のお宝x1 (2) 琉璃原珠x1、ゴム质の上皮x1、奇面王の遗产x1	1	剥ぎ取り+1、运气-1
壳剥珠	琉璃原珠x1、崩龙の穿爪x3、奇面族の秘宝x1、大龙玉x1	3	剥ぎ取り+4、运气-2
捕获珠	修罗原珠x1、眠鸟の橙毛x1、鱼龙の牙x1、ネットx1	1	捕获+1、运气-1
捕缚珠	琉璃原珠x1、眠鸟の豪橙毛x3、鱼龙の重牙x3、トラップツールx2	2	捕获+3、运气-1
运气珠	阳翔原珠x1、铜のたまごx1	1	运气+1、气まぐれ-1
强运珠	修罗原珠x1、金のたまごx1	2	运气+3、气まぐれ-1
钓力珠	水光原珠x1、钓りバッタx1、ヤマイモムシx1	1	钓り+2
千里珠	水光原珠x1、怪鸟の耳x1、千里眼の药x1	1	千里眼+2
观察珠	修罗原珠x1、七色尾羽根x1、双眼镜x1	1	观察眼+2
早复珠	阳翔原珠x1、アルビノエキスx1、キラビートルx1	1	回复速度+1、气绝-1
速复珠	(1) 琉璃原珠x1、アルビノの中落ちx1、老山龙の甲壳x3、生命の粉x10 (2) 琉璃原珠x1、アルビノの霜降x1、生命の粉尘x2	2	回复速度+3、气绝-1
治愈珠	阳翔原珠x1、ブヨブヨした皮x1、ケルビの角x2	1	回复+1、体力-1
全愈珠	琉璃原珠x1、真珠色の柔皮x1、いにしえの秘药x1	2	回复+2、体力-1
天愈珠	琉璃原珠x1、真珠色の艳皮x3、炎妃龙の坚壳x2、ハチミツx10	2	回复+3、体力-1
博士珠	水光原珠x1、调和书①入门篇x1、春夜鲤x1	1	调和成功率+2
弹制珠	水光原珠x1、LV3通常弹x3、LV3散弹x2、LV3扩散弹x1	1	弹调和+2
秘术珠	阳翔原珠x1、回复笛x1、いにしえの秘药x1、抗菌石x2	1	炼金术+2
铁器珠	水光原珠x1、マカライト矿石x1、爆药x2	1	炮术+1、スタミナ-1
大炮珠	修罗原珠x1、ドラグライト矿石x2、红莲石x1	1	炮术+2
既笛珠	阳翔原珠x1、桃毛兽の毛x2、角笛x1	1	笛+2
猫师珠	(1) 水光原珠x1、オトモチケットx1 (2) 修罗原珠x1、勇气の证Gx1、ドス大食いマグロx1、マタタビx10	1	オトモ指导+2
猫攻珠	琉璃原珠x1、锐利な爪x1、勇气の证Gx1、鬼人药グレートx1	1	オトモ攻击+2
猫守珠	琉璃原珠x1、怪鸟の重壳x1、勇气の证Gx1、硬化药グレートx1	1	オトモ防御+2

怪物攻略篇

大怪鸟、青怪鸟、黑狼鸟



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
大怪鸟	水、冰	头、腹	耳	收起耳朵、瘸腿	本体三次
青怪鸟	水、冰	头、腹	耳	收起耳朵、瘸腿	本体三次
黑狼鸟	水	头	尾（切断）、嘴喙、耳、背、翼	瘸腿	本体三次、尻尾一次

作为初期遇到的第一个难题，大怪鸟表现出了于之前的速龙类怪物完全不同的力量和速度。无论是连续啄咬、冲撞或甩尾的攻击范围都很大，需要仔细观察后回避。因为大怪鸟的甩尾攻击总是向逆时针方向，而其他攻击又大多针对正前方，所以相对安全的攻击位置是在它的左前方（猎人右手侧）。破坏耳朵的工作可以在它使用侧头攻击或挑衅时完成。青怪鸟在攻击力、敏捷性和生命值上都比大怪鸟高上一些，不过总体打法基本一致。本作中的怪鸟在招术的连携上有了一定的加强，经常在一招之后不停顿地接上另外一招，攻击时一定要注意。音爆弹、闪光玉和各种陷阱对怪鸟都很有效，可以多加利用。不过要注意的是，怪鸟在中了音爆弹之后会进入愤怒状态，愤怒中音爆弹是无效的。

虽然黑狼鸟和大怪鸟在行动方式有些类似，但其实力要比大怪鸟强上许多。它的各种招术的速度、攻击力非常强，同时多了喷吐火球、翻身尾刺、大声吼叫等招术，并且招术的连携性非常强，经常连出数招。最要命的是它的攻击欲望非常强，会紧盯着猎人不放，几乎难有回血磨刀的机会。对付黑狼鸟时必须以回避优先，在确定没有危险的时候再攻击。本作中黑狼鸟增加的攻击方式有三：一是左右啄地攻击，可以向侧面移动来回避；二是它喷吐火球时会瞄准猎人的高度，即使猎人在高台上也会被击中；三是三向火球的射程变远，在远处时请注意。

毒怪鸟、紫毒怪鸟



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
毒怪鸟	火	头、尾	头	频繁装死、瘸腿	本体三次、装死时无限次（上位以上难度任务限定）
紫毒怪鸟	火	头、尾	头	频繁装死、瘸腿	本体三次、装死时无限次（上位以上难度任务限定）

两种毒怪鸟的行动方式和大怪鸟十分相似，攻击基本以啄咬、甩尾和喷吐为主，不过毒怪鸟吐出的不是火焰而是毒液，会让猎人的体力慢慢减少。如果是在愤怒的情况下它喷出的毒液略带红色，毒性是普通毒液的两倍，必须迅速进行回复。在毒怪鸟连续像打喷嚏一样甩头时需要注意，这是它要用闪光攻击的信号，如果中了闪光就会进入眩晕状态。好在毒怪鸟发闪光前准备时间长，我们可以防御或利用翻滚躲过。如果全力攻击头部将它头顶的水晶破坏的话，它就无法再使用闪光攻击了，而是改在身体周围散发毒雾，前作中习惯此时去攻击的玩家一定要小心。另外，毒怪鸟在本作中添加了新的攻击方式，它会原地不动用尾巴在身后左右横扫，攻击范围比看上去长出许多。不过这时如果能绕到正面的话，正是攻击其头部的绝佳时机。毒怪鸟在生命值较少时会倒下装死，猎人们这时可以在它身上剥取素材，不过它起身时的挣扎攻击力极高，很容易将猎人秒杀，所以是否上前剥去还请依形式判断。

电龙、红电龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
电龙	火	头、脚	头、皮	原地发愣	本体三次
红电龙	水	头、脚	头、皮	原地发愣	本体三次

电龙一般是玩家在游戏中遇到的第一种大型飞龙，虽然它迟缓的动作会让猎人们放松警惕，但要知道它攻击力非常强。初期装备不好的时候被它秒杀是很平常的事，上位任务中的攻击力更是恐怖。电龙的几个招术破绽都比较大，攻击方向一般都是正前方（原地放电除外），站在侧面就可以抓住它动作的破绽狂攻，但是它一旦动作结束后就必须立刻回避，多砍一刀的结果很可能就是猫车。电龙的腿部失衡值很低，很容易被放倒，这时可以趁机攻击其弱点头部。在进入愤怒状态后，电龙的咆哮会产生极大的威胁，如果使用不能防御的武器需要配有听觉保护的技能。

电龙的部位破坏方法比较特殊，需要将头部和身体上的伤害累积到一定量，破坏后电龙身上会出现明显的伤痕，只有将头和表皮都破坏了才会获得破坏报酬。红电龙和电龙相比，主要是多了一招甩头攻击，不站在正面也就没太大威胁。本作中电龙的电流吐息有时会吐出5个电球，攻击范围大了许多，回避难度大增。新加的行走攻击和带电行走虽然出招前没有什么预兆，但攻击范围仍限于正前方。

桃毛兽王、绿毛兽



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
桃毛兽王	火	头	头、爪	—	本体三次
绿毛兽	冰	头	头、爪	—	本体三次

本作的桃毛兽王有了一定的强化，还是和对付以前的桃毛兽王那样麻痹大意可是会吃亏的。G级的桃毛兽王喜欢在挺肚子后接一个屁，所以看它用这招时就不要靠近它背后了，我们的攻击位置应改为招式结束后的头部或者前足。其他招式里，跳跃压杀增加了地震效果，给想趁这个空隙攻击的猎人造成一定困难，另外还要注意，它突进后的挠抓攻击会偷盗猎人身上肉类道具。桃毛兽王的肉质比较柔软，因此不建议使用打击系武器来进行狩猎，而斩切系里面像太刀、片手剑和双刀都是不错的选择。另外桃毛兽王非常贪吃的毛病到本作里还是没有改，即使在战斗中，它也会毫不犹豫地吃下猎人设置的肉，所以我们可以利用这点来让它陷入各种异常状态。

绿毛兽的实力比桃毛兽王更上一层，对付这个家伙最好准备足够的消臭玉，因为它基本上每招都会带上一个屁，中了屁后猎人会陷入不能使用食用类道具的异常状态。除此之外还要注意的地方有突进、连续挥臂击和扔粪，方式上都有一定程度的变化，并且绿毛兽怒的频率也比桃毛兽王要高。

盾蟹、紫盾蟹



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
盾蟹	雷、火	头、脚	背壳（打击）、螯	口吐黑沫	本体三次
紫盾蟹	雷、冰	头、身	背壳（打击）、螯	口吐黑沫	本体三次

虽然身躯庞大，但是盾蟹的行动还是很敏捷的，攻击方式也是多种多样，从攻击正前方的双螯错击，到攻击侧面的捞击，再有钻入地下的突刺攻击，还有从天而降的坠击，再加上本作中新添的后跳，盾蟹可以说是一个几乎没有攻击死角的怪物。不过它有一个很大的特点，就是对猎人的行动跟踪性差。盾蟹看到猎人后一般都会直线向猎人所在位置冲去并发动攻击，即使猎人已经离开了那个位置它也照去不误。所以在对付盾蟹时只要多多移动牵制它的行动，再掌握好攻击的节奏即可。盾蟹的脚部比较脆弱，几次攻击就能将其打至失衡，这时趁机攻击它的背壳和螯都十分方便。要注意的是，盾蟹的背壳必须破坏两次才算完全破坏，完全破坏后的特征是壳上的角折断。想获得螯破坏的报酬则需要将左右两边的螯都破坏掉才行。

新增加的亚种紫盾蟹身负角龙的头壳，敏捷性和攻击力比原种高出了一大截，生命值自然也多了一些。紫盾蟹在攻击方式上和盾蟹差别不大，最明显的区别就是喷吐攻击的射程远了许多，十分危险。另外，上位盾蟹与紫盾蟹的跳跃攻击有追踪功能，会瞄准猎人所在的位置落下，一定要注意它影子的位置。

砂龙王



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
砂龙王	冰、雷	颈、腹	背鳍	背鳍下垂	本体三次

砂龙王虽然和水龙一样身为鱼龙类，不过其实力和水龙比起来就差远了。遇上砂龙王时它一般都潜在沙子里四处游动，偶尔会探出头来喷口沙子，只要用音爆弹将它炸出来就可以了。将砂龙王轰上岸后可多站在它前方引诱其使用喷砂攻击，这时可以从侧面绕过去攻击弱点颈部。砂龙王的甩尾攻击是顺时针方向的，因此站在它的右脚侧攻击比较安全。前方的撕咬攻击不但出招慢且范围小，就连水龙的看家本领铁山靠到了它手里也成了普普通通的招式。可以说砂龙王的全身都是破绽，稍稍训练有素的猎人单人拿下他可以说根本不在话下。

镰蟹、红镰蟹



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
镰蟹、红镰蟹	雷	螯、背壳	口吐黑沫	—	本体三次

镰蟹与前作相比只增加了把爪子插入地里的废招，还是注意不要贪刀，攻击完后向体侧位置翻滚。大回旋扫击由于是逆时针旋转且只有右爪有攻击判定，当猎人靠近右爪的话可以向其挥击的反方向翻滚，靠右爪远的话只要顺着扫击方向翻滚即可。如果镰蟹钻地后2秒都没有动静，就代表它会5秒后在原地出土，趁此也可以磨磨刀。镰蟹上天花板后又多了一招旋转喷水攻击，只是攻击范围变大了，站远点它还是打不到我们的。弱点也没有变化，打击系武器依旧是对付它们的利器。

红镰蟹的主要攻击方式和镰蟹一样，不过它多了一招背后横向喷水，原来不堪一击的贝壳还变成了白斩也会弹刀的铠龙头骨，如此只好瞄准它剩下伤害吸收最高的本体躯干了，太刀是个不错的选择，可以依赖机动性游走于红镰蟹的前方和两侧进行攻击。另外用长枪搭配上“回避性能”的特技在回避红镰蟹攻击后直接从正面进行反击也是不错的选择。

雪狮子、砂狮子



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
雪狮子	火	头	牙（火）、尾（切断）	瘸腿	本体三次
砂狮子	冰	头	牙（冰）、尾（切断）	瘸腿	本体三次

雪狮子的活动范围非常广，基本上除了雪山的4区和5区外，都是它会去的区域，为了避免走丢的情况，建议狩猎雪狮子的时候还是带上染色玉或千里眼药等道具。雪狮子的动作不慢，并且喜欢满场子乱窜，所以把握攻击时机是对付它的难点。一般雪狮子吐雪和扔雪球都是较好的攻击机会，使用太刀、片手和双刀等灵活的武器时可以趁机钻到它的肚子底下打，这里除了压杀攻击一定有威胁外，其他攻击基本打不到这里，而且压杀在发动前有很明显的征兆，猎人有足够的时间回避。在《MHP2G》里雪狮子从地里窜出来时会带上几只小雪狮子，如果嫌麻烦的话只要换个区再回来小雪狮子就会消失。另外要注意破坏雪狮子的牙齿必须使用火属性武器。

砂狮子是雪狮子的亚种，和雪狮子不同的是它生活在热带，所以出战准备时冷饮是不可少的。虽然沙漠的场景没有小雪狮子捣乱，但是难度并没有因此减小，主要因为砂狮子的攻击方式比起雪狮子有一定进化。砂狮子新增了两种抛石方式，除了原有的落下型，它还会直线型和散射型两种，直线型飞行速度很快，往往猎人还没反应过来的时候石头就已经飞到面前了，而散射型则经常能打到那些以为站在砂狮子斜对面就没事的猎人。另外砂狮子窜出地面的时候也会带同一块石头，落点会根据猎人的站位而定，躲避这招的时候不能大意。而吐沙攻击虽然没有攻击力，但中了之后会气绝，危险性反增无减。雪狮子后足的肉质很硬，对于武器的斩味有较高的要求，一般武器蓝斩就会弹刀。最后一点要注意的是破坏砂狮子的牙齿一定要使用冰属性武器。

雄火龙、苍火龙、银火龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
雄火龙	冰、水	头、翼	头、翼、尾（切断）	瘸腿	本体三次、尾一次
苍火龙	龙、冰	头、翼	头、翼、尾（切断）	瘸腿	本体三次、尾一次
银火龙	雷、水	头、翼	头、翼、尾（切断）	瘸腿	本体三次、尾一次

雄火龙的体积比较大，所以冲撞、甩尾和飞扑等攻击的范围也就比较大，使用机动性不强的武器时要注意回避。它经常使用的招术是原体飞起，在空中发动爪击或吐火球，站在它下方的阴影处就可以躲过，并且能够趁机吃血、磨刀，在它降落的时候还可以使用一些无视风压的招术来趁机攻击，此时也是进行部位破坏攻击的时机。另一个破坏部位的绝佳机会则是它原地吐火球的时候，要注意它的火球也具有高度瞄准的性能。有时雄火龙会频繁飞行造成猎人无法有效攻击，这时推荐使用闪光玉封锁它的行动。雄火龙在愤怒时必然会发动咆哮，如果被吼住很可能被连击致死。如果无法防御又没有耳栓的话，不妨在发现它要吼叫时移动到它左脚前（猎人右手侧），被它咆哮时的踏步踩一下伤不了多少血。

和前作不同，雄火龙在挑衅时尾巴的甩动范围变得很大，这时攻击尾巴会有一定危险。它的翅膀需要将两边都破坏才能获得报酬，而头部则是在它两次摇头后头部出现伤痕才算破坏完成。作为亚种，苍火龙和雄火龙的打法区别并不大，但是银火龙就是另一回事了。银火龙的动作非常敏捷，尤其在愤怒之后动作破绽很少。并且它经常招术连发，比较常见的是后跳吐火球时直接飞上空中爪击或吐火球，或是冲撞之后急停使用其他招术，这对猎人们的判定力提出了较高的要求。由于银火龙的攻击力很强，所以在挑战时一定要集中注意力观察其动作。

铠龙、黑铠龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
白铠龙	龙、水	胸	胸、尾（切断）	瘸腿	本体四次、尾两次
黑铠龙	水	胸	胸、尾（切断）	瘸腿	本体四次、尾两次

铠龙的行动模式和岩龙很像，都是属于很缓慢的那种，所以我们依然可以使用远程武器来对付它。铠龙能伤到弩手和弓手的只有冲撞和激光两招，其中冲撞的准备时间和长，弓手和轻弩手都可以轻松回避掉，重弩的话建议配备回避距离UP技能，还是来不及的话可以直接用盾牌抗。相对于岩龙来讲，铠龙的扇形激光就很有威胁性了，不但攻击力高，而且扫射的范围非常广，基本上铠龙的前方的120° 都有攻击判定，碰到的话非死即伤。判断扇形激光的方法是看铠龙的头部，如果头在上昂的时候是偏左的，则表示是扇形激光，另外还有一个方法是看铠龙是否转身面向猎人，如果连续发射中第一下的激光没打中猎人，而发第二下是不转身寻找猎人而直接发射的话，那也必定是扇形激光了。

使用近身武器时基本是肚下作业，不过铠龙的皮很厚，最好能配备心眼技能，另外还要注意的是这次铠龙的下压攻击带了震动效果，并且还有两下的判定，第一下先是震动的，接着才是物理伤害的。

黑铠龙比铠龙更喜欢放激光，远程武器只要判断好哪下是扫射基本就没什么太大的问题，而近身武器要留意的是激光过后的爆炸瓦斯攻击，不过在《MHP2G》里铠龙放这招的时候肚子下面会有明显的黑色气体散发出来，非常好判断，看到了就不要再呆在那里了。

岩龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
岩龙	龙	腹	腹、尾（切断）	瘸腿	本体三次，尾一次

岩龙从来都是被远程武器虐的对象，虽然本作里加了像铠龙一样的激光扇形扫射，但是实力还是不济。用弩或弓时岩龙出的每招我们都有攻击机会，首先冲撞没有威胁，起步慢，速度也慢，猎人向冲撞线路的两侧移动就能避过，当它滑行时还可以打上几枪，铁山靠、甩尾、毒气、下压这些近身招数基本可以无视，完全是在给我们打它的机会。最后说说激光，这次岩龙射出激光的成功率比以前有所提高，并且上位的岩龙还有扇形扫射，不过范围比铠龙的要小一点，只要距离保持的不是太远可以很快翻滚到它射击的死角来躲避。远程武器的话最好配备有高级耳栓技能，这样可以确保全程无伤。

近战的话对武器的斩味有一定要求，因为蓝斩也会弹刀，最好能配备心眼技能。并且近身武器还要注意一点这次岩龙腹部的甲壳被破坏后放出的毒气攻击变成了猛毒，中了的话体力下降速度飞快，所以一定要带上解毒药，或者让猫给自己吹解毒笛。

雌火龙、樱火龙、金火龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
雌火龙	龙、雷	头、翼	头、翼、尾（切断）	瘸腿	本体三次，尾一次
樱火龙	龙、雷	头	头、翼、尾（切断）	瘸腿	本体三次，尾一次
金火龙	雷	翼	头、翼、尾（切断）	瘸腿	本体三次，尾一次

雌火龙的动作和黑狼鸟很相似，大部分招式都是通用的，不过雌火龙的招式攻击范围更大一些，而且也会更频繁地吐火球，这时也是攻击它的大好时机。像是冲撞、火球、翻身甩尾等动作回避方法都和黑狼鸟相同，它的火球攻击也同样能打到高台上的猎人。由于雌火龙不喜欢乱飞，所以打起来效率比雄火龙要略高一点。雌火龙愤怒时的吼叫应对方法和雄火龙一样，实在防不住被踩一下就行。它的部位破坏方法和雄火龙也完全一致。

亚种樱火龙的肉质产生了变化，在攻击翅膀和尾巴时很容易弹刀。可以用技能心眼来避免这种情况。而金火龙的翅膀恰恰是它最大的弱点，虽然失衡值略有修正，但是用强力雷属性武器仍然很容易把翅膀打至硬直。不过金火龙的动作很快，原本吐火球时出现的破绽也会用翻身甩尾、冲撞等招术取消，这时要在它的破绽消失之前就回避，切忌贪刀。本作中，金火龙愤怒时的吼叫得到了加强，必须有高级耳栓才能防御。

水龙、翠水龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
水龙、翠水龙	火、雷	腹部	背鳍	背鳍下垂，上岸后频繁回到水中	本体四次

G级的水龙实力相比以前提升了很多，新增的招式为两腿直立站起进行远距离喷水攻击，不过对近身完全无效，这招弓手须要小心。前作中水龙蹭血的伪蛇形到了这里已经变为了能秒杀远战猎人的强力招式，不过它还是很少用这招瞄准猎人的，若见情况不妙就立马收起武器飞扑。水龙的直线喷水准备时间长破绽大，一般不会命中，趁此可以对其猛攻。它的甩尾攻击范围超过了180°，具有一定的威胁，站在它右脚的前方会有充足的反应时间，及时选择防御或回避。而水龙最大的威胁当属铁山靠，水龙会将身体的左侧弯曲，之后向右边全力挺进，并且全身都有攻击判定，一般当猎人贪刀的时候经常会被这招撞飞，我们可以向它身体左侧翻滚以回避过去。

眠鸟



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	捕获时机	剥取次数
眠鸟	火	头、腹	嘴喙	瘸腿、背上的羽毛下垂	本体三次

虽然是新增加的上位怪物，但是眠鸟的实力其实并不太强。它的动作和大怪鸟十分类似，像普通的啄咬、甩尾等动作简直如出一辙。不过眠鸟不会吐火，而是会吐出能让猎人立刻睡着的催眠气体，好在在它吐之前会有明显的准备动作，立刻向左右移动一般都能躲开。长枪、铳枪有了“ガード强化”技能后也能格挡下它的睡眠吐息。眠鸟在冲撞时不像其他怪物是直线冲来，而是会舞着翅膀连跳数次跳过来，每跳跃一次它都会锁定一下目标的位置再变相跳跃，最后在要停下来时还会原地小跳一下。这一招看似厉害，其实只要在它过来时朝它脚下斜后方翻滚就基本能躲开。眠鸟最具威胁的招术是后跳并吐出大量催眠气体，由于招术几乎没有预兆，所以较难回避。建议在狩猎的时候带上狩猎猫，它一般会立刻将猎人打醒，如果是多人联机时则要依靠队友。当然了，有了睡眠无效的技能再来挑战它就会轻松许多了。

轰龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
轰龙	雷、龙	头	头、爪、尾（切断）	瘸腿、受到攻击时常怒	本体三次、尾一次

轰龙的行动敏捷，招数连携性能非常高，所以在使用无法防御的武器挑战时偶然因素会比较高。战斗的时候要围绕其头部进行攻击，打的时候要注意算刀，看使用的武器几次能造成轰龙硬直，这样才能将主动权把握在猎人手里。平时站位可多在轰龙的左前方，这样不仅能诱使其使用360°回旋攻击，还能避开轰龙冲撞时的第一次攻击判定。轰龙的突击啄咬、冲撞等攻击招数都要优先考虑从侧面进行回避，实在避不开的时候再进行防御。在使用远程武器对付轰龙时要特别留意其猥亵的地面爬行撞击，最好是做到提前预判，特别是对多段转弯撞击的判断一定要准确，再加上部分区域的高台因素，应该能轻松取胜。

轰龙的咆哮带有震荡波效果，技能"高级耳栓"只能消除咆哮而不能解除震荡波效果，因此在它咆哮时要尽量走开，好在它震荡波的范围并不算大。麻痹陷阱和闪光玉都是对付轰龙的绝佳道具，利用轰龙行动被封锁的时机进行破爪和斩尾的工作相当合适，战前应充分准备。

迅龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
迅龙	火、雷	头、腹	头、爪、翅翼、尾（切断）	瘸腿、受到攻击时常怒	本体三次、尾一次

作为本作的形象怪物，迅龙的实力自然不在话下。挑战时推荐选用附加"回避性能"的防具。迅龙的双翼比较强韧，攻击的时候尽量避免打那里，而其臀部的肉质相对柔软，有机会时可集中攻击此处。迅龙的甩尾攻击有个特点，那就是甩尾的方向与其头部的摆动方向相反，在听到尾巴挥动的声音后可以准备回避了，在特技的作用下，回避起来比较轻松。

迅龙突然后跳然后反扑的招式算是其攻击方式中威胁度最高的一种，因为一般它的后跃都会跳出视角范围，一般情况下玩家的第一反应会调整视角，而此时它已经扑过来了，所以看到它后跳后就要立即往两侧回避，这样才能躲开突进攻击。

迅龙的Z字冲撞蓄力时间会视与猎人间距离而定，猎人离它越远，它处于蓄力状态时间越长。躲避方法也由远近而定。近的话只要走到它身旁就好；距离较远的情况下随时保持可以看到它的视角，然后向侧面移动，根据其具体冲撞方向进行回避。注意怒状态下的迅龙Z字冲后都会接续一段飞扑，此时会出现短暂的硬直，可乘机进行攻击。

迅龙的尾锤攻击属于秒杀性质的招术，这招在不怒状态下为180度空中转体后砸下，猎人往其右爪方向移动即可到达安全区；怒后由于只转150度，所以请保持在迅龙的左边，然后再往左爪方向移动即可。

一角龙（白一角龙）、角龙（黑角龙）



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
一角龙（白一角龙）	雷、冰	翼、腹、尾	角、尾（切断）	瘸腿	本体四次、尾两次
角龙（黑角龙）	龙、冰	翼、腹、尾	角、尾（切断）	瘸腿、受到攻击时常怒	本体三次、尾一次

这四种怪物的攻击方式基本没有区别，经典的"卡角"战术依然能够奏效：在一些场景中有岩石的地方（例如沙漠7区），利用龙径直冲撞会导致自己的角刺入岩石里而出现的硬直来攻击。音爆弹和闪光玉的配合使用用于对付角龙系怪物非常有效，具体为：在未愤怒的角龙潜地后，用音爆弹将其轰出来乘机攻击，当它摆脱后又立刻像它面对的方向投掷闪光玉，这样可以连续封锁其行动。

角龙系怪物的冲撞带有较为强烈的追尾性质，只要看到它的头往后缩一下的动作，就要收起武器往侧面回避了，必要情况下还会利用到飞扑。另外，怒后的角龙经常发动龙咆哮，在使用无法防御的武器挑战时请务必发动"高级耳栓"技能。上位角龙新增了一招俯身仰角攻击，猎人在站位的时候保持在它的左脚位置就能将受伤害的可能性降到最低。最后要特别提醒的是，上位角龙潜地后的出土速度变得和《MHP》时一样迅速，讨伐的时候那种"生死时速"的感觉又回来了。

麒麟



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
麒麟	无	角	无	—	本体两次

麒麟在原地使用的落雷攻击招数有朝前方、朝周围和朝自身三种落下方式，落雷发到前方的时候就是攻击的大好机会；麒麟有时候也会出现未发动落雷而站在原地的情况，这个时机也不容错过。使用大剑或太刀时为避免出现弹刀现象，请尽量针对其弱点——额头上的角进行攻击。针对麒麟的体力相对于其他怪物来说比较少的特点，用睡眠属性的武器让它睡着后，再使用大爆弹或者大剑3级蓄力斩的攻击方式也极具效果。

本作中麒麟追加了追踪雷电（角色命中后会被麻痹）和带电冲撞两个新招，其中后者是G级任务专有的，威力巨大。麒麟释放追踪雷电的前兆很明显：先是原地甩头，然后抬起前脚长啸，此时就可以断定其会使用追踪雷电了，落雷的位置就在猎人头上，注意观察地上的白光，及时回避即可。

女王蜂



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
女王蜂	火	—	—	—	本体两次

本作新加入的怪物，外形就是加大版的杀人蜂。在做这个任务的时候要注意女王蜂一开始并不会出现，只有消灭一定数量分布在地图各处的杀人蜂，这样它才会在5区降临。女王蜂的攻击方式和杀人蜂也差不多，不过因为体型巨大，攻击判定也比一般的杀人蜂要大，并且它还会喷酸性液体，猎人中了的话一段时间内防御力会下降。

对付女王蜂最棘手的不是它本尊，而是它周围源源不绝出现的杀人蜂，这些烦人的家伙不仅数量多，而且会麻痹人，这一点是很可怕的，猎人在战斗中很可能会出现连续被麻的情况，如果这时女王蜂再补上一针，那就凶多吉少了。这里推荐使用像太刀这样机动性高和攻击范围广的武器，在对女王蜂进行攻击的同时也能顺便清扫周围的杀人蜂，如果是片手或长枪的话，则可以准备一些毒けむり玉。

关于攻击时机，一般女王蜂都飞在空中，只有等它飞下来攻击猎人的时候我们才能伺机反击，攻击时最好2～3刀就翻滚开，离得太近的话很容易被刺针或冲撞攻击到，等它出完招后我们再冲上去砍，如此反复。

金狮子



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
金狮子	冰	头	头、尾巴	—	本体三次

金狮子的任何攻击都非常强劲，经常使用的气光吐息、左右疯狂殴打以及后垫步攻击都能猎人毁灭性的打击，因此站在它的正前、后方都会非常不安全，平时应游走于它的右斜前方。由于金狮子愤怒后敏捷度和攻击力会上升到令人窒息的地步，因此平时可以多留意对其尾巴进行储蓄伤害，而其使用气光吐息、重身压击等招式时都是砍尾巴的机会。之后当其进入愤怒状态后再用冰属性、切断系武器就能将尾巴斩断，被断尾的金狮子将无法再进入愤怒状态，威胁度大减（不过本作中也有一种无法断尾的金狮子存在，这种类型的金狮子出现在集会所9★任务，特征是任务开始时直接进入愤怒状态，之后还能进行二段变身，此时落穴无法对其造成效果，这应该才是金狮子的真正形态。）

本作中金狮子追加了一个后跳起身下压攻击，这招的具体打击位置就是之前它跳起的地方，由于其下压有一定的滞空时间，因此给予玩家的回避时间还是足够的。另外在本作中金狮子的咆哮威胁减小，这就为猎人省去了发动“耳栓”的麻烦。

霞龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
霞龙	龙、火	头	角、尾巴（切断）	—	本体四次、尾一次

对于会隐形的霞龙来说，首先是要确定它所处的区域：玩家在行走途中一定要仔细观察周围环境，看看是否有忽隐忽现或者是被不明物体档住了无法前进的情况，如果有则说明霞龙就在这附近了。需要特别说明的是无论是染色玉还是技能“自动マーキング”都只能表示出霞龙所处区域而不能表示出具体位置。霞龙的怪液体攻击能强制将猎人的耐力削弱至最低；毒雾能使猎人的防御力下降为正常的一半；而舌头舔击可以盗取任意稀有度的道具，此外它的毒雾攻击范围大、出招速度极快、毒性强，猎人很容易中招，请在战前准备好足量的解毒药备用。当霞龙出现踪影时使用音爆弹命中的话，它就会暂时无法隐形，推荐在其使用怪液体攻击时投掷。

霞龙的肉质比较坚硬，攻击的时候要多打其后腿使其倒地，这样不仅能轻松攻击到它的头部，还能令其暂时处于显形状态，肉质变软。只有将霞龙的角和尾巴都破坏后才能完全封锁其隐形能力。

砦蟹



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
砦蟹	龙、火	嘴巴	背壳、脚	—	本体五次、口内三次

砦蟹和老山龙一样，基本上不会理会猎人而进行侵略。它的动作虽然缓慢，但是每只脚进行踏步时会出现地震效果，这点对近身系猎人攻击会稍有不利，因此战前请发动“耐震”技能。对付砦蟹基本战斗方法就是不断地攻击砦蟹的脚，只要伤害累计超过一定数据后它便会倒地，这个时候就可以攻击它的身体，武器方面则是推荐伤害输出较高、属性对口的龙或火属性双剑。

砦蟹的脚部破坏有点特殊，首先是要在它通常移动中将4只脚打成暗红色的第一阶段破坏；然后在它完全站立状态下继续攻击可实现鲜红色的第二阶段破坏，这个时候只需在砦蟹完全站立时再将它击倒一次，脚部的颜色就会恢复至原样，这时候才算真正的破坏完毕。另外，砦蟹在通过2、4区的吊桥时会向吊桥上发射怪液炮弹，待它发射完毕后就可以跳进它张开的嘴巴里进行剥取或者是设置对巨龙爆弹。

炎王、炎妃



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
炎王、炎妃	龙	头	角、翼、尾巴（切断）	—	本体四次、尾一次

炎王炎妃同为古龙种，都弱龙属性且均有一特性，那就是攻击头部造成其失衡时，它们会倒在地上挣扎几秒钟的时间。各种武器的通常打法都是攻击头部造成失衡，然后在失衡状态下继续对头累积伤害，起身后由于头部已经累积一定伤害，再攻击几下又可以使其倒地如此循环。

它们招数有前扑、猛烈冲撞、粉尘爆破、爪击、喷火以及甩尾。前扑判定只针对正前方，只要在双爪两侧即可无视。炎妃的猛烈冲撞有一个明显的准备动作，只要沿斜方向奔跑，然后翻滚即可回避，如果是U字型冲撞则要向反向翻滚。甩尾则只针对背后，而且此刻炎龙会将脸摆向右爪侧，这时可以跑到右爪边攻击头部。喷火的判定这次有所加长，必须离开爪子两步才算安全。爪击分两种，一种是从右向左45°的范围，距离很短，可在右爪外侧等其攻击结束后反击，另一种旋转爪击则往挥爪反方向跑动和翻滚，可防御武器可以选择直接防御。粉尘爆破有距离不同的三种，不过无论是哪种，只要来到其正面离头6步的位置就是安全的，枪系武器由于移动缓慢可以直接采取防御。

老山龙、苍老山龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
老山龙、苍老山龙	龙、火	腹、上腹	角、头、背、左肩、右肩	—	本体三次×三个部位、背三次

老山龙系怪物只会一直向砦的方向移动，平时并不会主动对猎人进行攻击，所以可以说是单方面的考验玩家的伤害输出能力。平时它们的移动速度相当慢，虽然不会主动进行攻击，不过若是被其脚踢或尾巴扫到的话，就有可能成为致命的伤害，因此决不能掉以轻心。近身系猎人可以直接冲到其腹部的位置进行攻击，而枪手的话可以利用各区域的高台使用扩散弹等弹药来破坏背部和肩部。只要在任务限制的时间内将老山龙的体力削弱至50%以下并成功守卫住砦，又或者是直接将它杀死都算任务成功，不过前者无法从老山龙身上剥取素材。

由于老山龙的移动带有风压效果，推荐使用鬼人化后无视风压的双刀来挑战（可以考虑发动“火事场力+2”技能），任务中的支给品“对巨龙爆弹”在平时是无法使用的，需要利用2、4区吊桥这种比较高的场景跳到老山龙背上后才能放置，能固定给予目标300的伤害；城墙上的“击龙枪”能固定给予目标250×4发的伤害，不过击龙枪的每次使用时间间隔为10分钟。

熔岩龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
熔岩龙	水	腹、颈	头、背鳍	身上的光泽退去	本体四次

熔岩龙的基本攻击动作与水龙比较类似，不过它没有原地甩尾动作，而是采用铠龙那种专对身后猎人进行攻击的扫尾。熔岩龙喷射的岩浆块在接触到地面后会朝四处飞溅，实在把握不好岩浆块着地位置的话就用飞扑来回避。熔岩龙原地跳起、然后迅速使出重压的招式依仗其身躯庞大的特点而显得格外有威胁，并且下落后带有震动效果，因此负责近身战斗的猎人最好事先发动“耐震”或“回避性能”来避免震动造成的角色硬直。另外，熔岩龙下压后出现的挣扎状态也带有攻击判定，具体为身体中段位置，猎人可根据当时的站位对其头部或尾部进行攻击。

熔岩龙从地面串出来的位置由猎人的战位而定，一旦看见其全身潜入岩浆中就要时刻留意自己的脚下。熔岩龙怒时会原地发呆几秒，注意其怒后的贴地滑行会带有强烈的追踪效果，倘若想使用飞扑来回避，那么操作输入不可过早，因为贴地滑行的攻击持续时间会很长。

钢龙、锈钢龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
钢龙、锈钢龙	龙、雷	头、翼、	尾巴（切断）	—	本体四次、尾一次

与钢龙战斗的时候，首要任务就是解除它身体周围的风墙。各种异常状态或者由于闪光玉造成的眩晕都能暂时解除，但是当异常状态结束后只要它再次咆哮就会重新产生风墙，因此要想完全解除就必须将钢龙头部的角——能操作翅膀产生风压的器官破坏掉，而破坏条件则是将钢龙的体力削弱到60%以下后再给予头部足够的伤害。

由于钢龙经常会在半空中飞翔，这样使得猎人拥有的攻击机会减少，请在战前准备上足够量的闪光玉，一旦它飞空后就立刻使用，将其动作封锁住。钢龙经常会往后退跃，如果它没有飞在空中，那么接下来必定是探头恐吓动作，可抓住机会进行攻击。只是需注需要意的是，本作中钢龙追加了一招后跃起飞风吐息攻击，如果战斗场地为雪山，那么风吐息攻击还会带有冰冻效果，如果不小心被命中后请立即进行区域转换或者向同伴寻求帮助。

锈钢龙的体力、攻击力以及防御力都和普通的钢龙几乎一模一样，而且在攻击方式和招数上也没有任何变化，因此可以使用完全相同的方法来对付。顺带一提，本作中钢龙破翼的条件稍微宽舒了少许——钢龙处于倒地状态时也能实现破翼。

浮岳龙



特性	弱属性	弱点	可破坏部位	濒死特征	剥取次数
浮岳龙	龙、冰	头	触手	—	本体五次、背中十五次

与浮岳龙战斗的场地在古塔的7区，这里分为上下两部分，平时浮岳龙的主要活动在上层，所以在这里猎人可以获得较多的攻击机会。浮岳龙的攻击方式比较多，有触手拍打、本体旋转，爆炸气体、放雷光虫、放触须、放触手，吸气，本体压杀等多种，因为平台和龙之间有一定距离，所以要等它出招后我们才有机会攻击到它。

当它使用触须压杀、触手压杀、放雷光虫时都是猎人绝好的攻击时机，不过要注意的是在触须压杀后它会有很大几率马上接吸气这一招，无论猎人防御多高只要碰到这招就是空血，不过如果是多人作战，只要趁中招的人还没落地之前，其他人用个生命粉尘之类具有范围回复效果的道具就能把他救回来，但单机的话就没办法了，并且这场战斗不能带猫。除了躲避之外，另一个应对这招的方法是使用捕获用麻醉玉，趁它张大嘴巴的时候扔两个进去，它就会马上落到下层并陷入行动不能的状态，猎人可以抓住这个机会对其猛攻。

当对浮岳龙造成较大的累积伤害时它也会因为硬直落到下层，不过和前一种不同这次是剥取材料的好时机，从上层直接跳到它背上，就能在其背部进行多次剥取，同时还能放对巨龙爆弹。浮岳龙其他的招式里面，触手拍打、本体旋转，爆炸气体都没有什么太大的威胁，看到它张开所有触须和触手时候就表示要使用本体旋转了，只要马上收刀蹲下就能躲过。本体压杀只有猎人在下层时它才会使用，由于杀伤力很高，剥取完它背上材料回程时要特别注意。浮岳龙弱龙和冰属性，所以推荐使用像封龙剑【真绝一门】这样的高属性武器，对它有不错的效果。

全怪物剥取资料

对于游戏的新手来说，最大的苦恼莫过于各种各样素材的获取方法了，为了使大家更有针对性的进行任务，下面为大家献上全怪物的剥取资料。本游戏的任务难度分为普通、困难和G级3种，其中普通是指村长1～6★&集会所1～5★任务；困难是村长7～9★&集会所6～8★任务；G级则是集会所G★1～G★3星任务。

剥取资料一览

兽人种

怪物名称	普通级	困难级	G级
奇面	50% 奇面族のお宝	50% 奇面族のお宝	37% 奇面族のお宝
	14% 赤の种	18% 严选キノコ	5% 奇面族の秘宝
	14% 绿の种	12% 铠玉	25% 严选キノコ
	10% 铠玉	8% 上铠玉	12% 上铠玉
	10% 水光原珠	8% 阳原珠	8% 坚铠玉
	2% 修罗原珠	4% 修罗原珠	1% 重铠玉
	—	—	8% 修罗原珠
	—	—	4% 琉璃原珠
奇面王	55% 奇面族のお宝	38% 奇面族のお宝	20% 奇面族のお宝
	5% 铠玉	20% 奇面王の遗产	25% 奇面王の遗产
	15% 上铠玉	14% 上铠玉	18% 奇面族の秘宝
	5% 水光原珠	10% 铠玉	10% 坚铠玉
	10% 阳原珠	10% 修罗原珠	3% 重铠玉
	10% 修罗原珠	8% 琉璃原珠	2% 王铠玉
	—	—	12% 修罗原珠
	—	—	10% 琉璃原珠

甲虫种

怪物名称	普通级	困难级	G级
飞虫	17% モンスターの体液	10% モンスターの浓汁	18% モンスターの特浓
	47% ランゴスタの甲壳	15% モンスターの体液	17% モンスターの浓汁
	36% ランゴスタの羽	40% ランゴスタの坚壳	25% ランゴスタの坚壳
	—	20% ランゴスタの羽	20% ランゴスタの薄羽
	—	15% ランゴスタの薄羽	20% ランゴスタの斩羽
女王飞虫	60% ランゴスタの甲壳	80% 女王虫の尻尾	20% 女王虫の尻尾
	20% 女王虫の尻尾	20% モンスターの浓汁	50% 女王虫の冠壳
	20% モンスターの体液	—	30% モンスターの特浓
地虫	20% モンスターの体液	19% モンスターの浓汁	18% モンスターの特浓
	40% カンタロスの甲壳	40% カンタロスの坚壳	17% モンスターの浓汁
	32% カンタロスの羽	8% カンタロスの羽	20% カンタロスの坚壳
	8% カンタロスの头	15% カンタロスの薄羽	20% カンタロスの薄羽
	—	18% カンタロスの头	20% カンタロスの斩羽
	—	—	5% カンタロスの头
大雷光虫	50% 雷光エキス	70% 雷光エキス	10% 雷光エキス
	30% 雷光虫	10% 雷光虫	70% 雷光ゼリー
	20% モンスターの体液	20% モンスターの浓汁	20% モンスターの特浓

草食种

怪物名称	普通级	困难级	G级
加乌鹿	18% 生肉	10% 生肉	10% 生肉
	30% ガウシカの毛皮	20% ガウシカの毛皮	23% ガウシカの毛皮
	45% ガウシカの角	40% 上质な毛皮	50% 上质な毛皮
	7% ホワイトレバー	20% ガウシカの角	7% ガウシカの角
	—	10% ホワイトレバー	10% ホワイトレバー
波波	38% 生肉	30% 生肉	30% 生肉
	20% 兽骨	25% 兽骨	25% 大きな骨
	42% ポポノタン	10% 大きな骨	10% 坚牢な骨
	—	35% ポポノタン	35% ポポノタン
鹿	3% 生肉	3% 生肉	3% 生肉
	50% ケルビの角	35% ケルビの角	35% ケルビの角
	32% ケルビの皮	22% ケルビの皮	17% ケルビの皮
	15% ホワイトレバー	25% 上质な毛皮	35% 上质な毛皮
	—	15% ホワイトレバー	10% ホワイトレバー
香菇猪	25% 特产キノコ	20% 特产キノコ	20% 特产キノコ
	45% アオキノコ	10% 严选キノコ	15% 严选キノコ
	30% 生肉	42% アオキノコ	33% アオキノコ
	—	20% 生肉	20% 生肉
	—	8% モスの苔皮	12% モスの苔皮
草食龙	25% 龙骨【小】	25% 龙骨【小】	25% 龙骨【中】
	75% 生肉	75% 生肉	75% 生肉
甲壳草食龙	47% 生肉	43% 生肉	43% 生肉
	45% 龙骨【小】	40% 龙骨【小】	40% 龙骨【小】
	8% 龙骨【中】	15% 龙骨【中】	15% 龙骨【中】
	—	2% 上龙骨	2% 坚龙骨

鸟龙种

怪物名称	普通级	困难级	G级
白速龙	52% ギアノスの鳞	50% ギアノスの上鳞	30% ギアノスの上鳞
	30% ギアノスの皮	40% ギアノスの上皮	20% ギアノスの上皮
	18% 龙骨【小】	10% 龙骨【小】	50% 坚牢な鸟龙骨
白速龙王	15% ギアノスの鳞	23% ギアノスの上鳞	23% ギアノスの上鳞
	30% ドスギアノスの皮	10% ドスギアノスの皮	10% ドスギアノスの皮
	53% ドスギアノスの爪	20% ギアノスの上皮	20% ギアノスの上皮
	2% ドスギアノスの头	40% ギアノスの尖爪	40% ギアノスの尖爪
	—	7% ドスギアノスの头	7% ドスギアノスの头
蓝速龙	40% ランポスの牙	25% ランポスの牙	5% ランポスの牙
	29% ランポスの鳞	40% ランポスの上鳞	25% ランポスの上鳞
	23% ランポスの皮	35% ランポスの上皮	20% ランポスの上皮
	8% 龙骨【小】	—	50% 坚牢な鸟龙骨

鸟龙种

怪物名称	普通级	困难级	G级
蓝速龙王	15% ランポスの鳞	23% ランポスの上鳞	23% ランポスの上鳞
	30% ドスランポスの皮	10% ドスランポスの皮	10% ドスランポスの皮
	53% ドスランポスの爪	20% ランポスの上皮	20% ランポスの上皮
	2% ドスランポスの头	40% ランポスの尖爪	40% ランポスの尖爪
	—	7% ドスランポスの头	7% ドスランポスの头
黄速龙	42% ゲネポスの麻痹牙	25% ゲネポスの麻痹牙	15% ゲネポスの麻痹牙
	33% ゲネポスの鳞	40% ゲネポスの上鳞	25% ゲネポスの上鳞
	25% ゲネポスの皮	35% ゲネポスの上皮	20% ゲネポスの上皮
	—	—	40% 坚牢な鸟龙骨
黄速龙王	15% ゲネポスの鳞	20% ゲネポスの上鳞	20% ゲネポスの上鳞
	48% ドスゲネポスの皮	5% ドスゲネポスの皮	5% ドスゲネポスの皮
	35% 麻痹袋	15% ゲネポスの上皮	15% ゲネポスの上皮
	2% ドスゲネポスの头	23% 麻痹袋	23% 麻痹袋
	—	30% ドスゲネポスの尾	30% ドスゲネポスの尾
	—	7% ドスゲネポスの头	7% ドスゲネポスの头
红速龙	47% イーオスの毒牙	35% イーオスの毒牙	5% イーオスの毒牙
	38% イーオスの鳞	35% イーオスの上鳞	25% イーオスの上鳞
	15% イーオスの皮	30% イーオスの上皮	20% イーオスの上皮
	—	—	50% 坚牢な鸟龙骨
红速龙王	15% イーオスの鳞	28% イーオスの上鳞	28% イーオスの上鳞
	48% ドスイーオスの皮	10% ドスイーオスの皮	10% ドスイーオスの皮
	35% 毒袋	25% イーオスの上皮	25% イーオスの上皮
	2% ドスイーオスの头	30% 猛毒袋	30% 猛毒袋
	—	7% ドスイーオスの头	7% ドスイーオスの头
大怪鸟	32% 怪鸟の翼膜	10% 怪鸟の翼膜	32% 怪鸟の刚翼
	50% 怪鸟の甲壳	25% 怪鸟の坚壳	25% 怪鸟の重壳
	13% 怪鸟の鳞	50% 怪鸟の上鳞	33% 怪鸟の厚鳞
	5% 巨大なクチバシ	10% 巨大なクチバシ	10% 立派なクチバシ
	—	5% 立派なクチバシ	—
青怪鸟	15% 怪鸟の翼膜	10% 怪鸟の翼膜	32% 怪鸟の刚翼
	35% 青怪鸟の甲壳	25% 青怪鸟の坚壳	25% 青怪鸟の重壳
	45% 青怪鸟の鳞	50% 青怪鸟の上鳞	33% 青怪鸟の厚鳞
	05% 巨大なクチバシ	10% 巨大なクチバシ	10% 立派なクチバシ
	—	5% 立派なクチバシ	—
黑狼鸟	64% 黑狼鸟の鳞	64% 黑狼鸟の上鳞	64% 黑狼鸟の厚鳞
	28% 黑狼鸟の甲壳	28% 黑狼鸟の坚壳	28% 黑狼鸟の重壳
	7% 黑狼鸟のたてがみ	5% 黑狼鸟のたてがみ	7% 黑狼鸟の银狼毛
	1% 黑狼鸟の翼	3% 黑狼鸟の翼	1% 黑狼鸟の刚翼
黑狼鸟尻尾	80% 黑狼鸟の尻尾	70% 黑狼鸟の尻尾	80% 黑狼鸟の韧尾
	20% 黑狼鸟の鳞	10% 黑狼鸟の鳞	10% 黑狼鸟の上鳞
	—	20% 黑狼鸟の上鳞	10% 黑狼鸟の厚鳞
毒怪鸟	20% 狂走エキス	23% 狂走エキス	18% 狂走エキス
	61% ゴム质の皮	43% ゴム质の上皮	43% ゴム质の特上皮
	10% 毒袋	18% 猛毒袋	23% 剧烈毒袋
	8% ライトクリスタル	8% ノヴァクリスタル	3% ピュアクリスタル
	1% 毒怪鸟の头	3% ライトクリスタル	8% ノヴァクリスタル
	—	5% 毒怪鸟の头	5% 毒怪鸟の石头
紫毒怪鸟	20% 狂走エキス	23% 狂走エキス	18% 狂走エキス
	61% ゴム质の紫皮	43% 毒怪鸟の紫翼	43% 毒怪鸟の紫刚翼
	10% 毒袋	18% 猛毒袋	23% 剧烈毒袋
	8% ライトクリスタル	8% ライトクリスタル	3% ピュアクリスタル
	1% 毒怪鸟の头	3% ノヴァクリスタル	8% ノヴァクリスタル
	—	5% ゴム质の紫皮	5% 毒怪鸟の石头
眠鸟	30% 眠鸟の橙毛	32% 眠鸟の橙毛	12% 眠鸟の橙毛
	40% 眠鸟の尖爪	40% 眠鸟の尖爪	28% 鸟の豪橙毛
	30% 睡眠袋	4% 眠鸟の胃石	10% 眠鸟の尖爪
	—	24% 睡眠袋	30% 眠鸟の刚爪
	—	—	8% 眠鸟の胃石
		—	4% 眠鸟の稀胃石
	—	—	8% 睡眠袋

飞龙种

怪物名称	普通级	困难级	G级
蛇龙	4% 蛇龙の头	10% 蛇龙の头	20% 蛇龙の头
	56% 蛇龙の皮	50% 蛇龙の皮	10% 蛇龙の上皮
	40% 缟模样の皮	18% 缟模样の皮	20% 缟模样の皮
	—	22% 蛇龙の上皮	50% 蛇龙の特上皮
雌火龙	10% 火龙の体液	45% 雌火龙の上鳞	45% 雌火龙の厚鳞
	49% 雌火龙の鳞	26% 雌火龙の坚壳	26% 雌火龙の重壳
	30% 雌火龙の甲壳	8% 雌火龙の棘	8% 雌火龙の上棘
	2% 雌火龙の棘	2% 雌火龙の上棘	2% 雌火龙の秘棘
	8% 火炎袋	15% 爆炎袋	15% 业炎袋
	1% 火龙の骨髓	4% 火龙の延髓	4% 火龙の延髓
雌火龙尻尾	6% 上龙骨	48% 雌火龙の上鳞	48% 雌火龙の厚鳞
	59% 雌火龙の鳞	26% 雌火龙の坚壳	32% 雌火龙の重壳
	22% 雌火龙の甲壳	8% 雌火龙の上棘	8% 雌火龙の秘棘
	8% 雌火龙の棘	4% 火龙の延髓	4% 火龙の延髓
	2% 火龙の骨髓	12% 雌火龙の逆鳞	6% 雌火龙の红玉
	3% 雌火龙の逆鳞	2% 雌火龙の红玉	2% 雌火龙の天鳞
樱火龙	10% 火龙の体液	45% 樱火龙の上鳞	45% 樱火龙の厚鳞
	49% 樱火龙の鳞	26% 樱火龙の坚壳	26% 樱火龙の重壳
	30% 樱火龙の甲壳	8% 雌火龙の棘	8% 雌火龙の上棘
	2% 雌火龙の棘	2% 雌火龙の上棘	2% 雌火龙の秘棘
	6% 火炎袋	11% 爆炎袋	11% 业炎袋
	3% 火龙の骨髓	08% 火龙の延髓	8% 火龙の延髓
樱火龙尻尾	6% 上龙骨	42% 樱火龙の上鳞	42% 樱火龙の厚鳞
	56% 樱火龙の鳞	28% 樱火龙の坚壳	32% 樱火龙の重壳
	22% 樱火龙の甲壳	12% 雌火龙の上棘	12% 雌火龙の秘棘
	8% 雌火龙の棘	10% 火龙の延髓	7% 火龙の延髓
	7% 火龙の骨髓	7% 雌火龙の逆鳞	6% 雌火龙の红玉
	1% 雌火龙の逆鳞	1% 雌火龙の红玉	1% 雌火龙の天鳞

飞龙种

怪物名称	普通级	困难级	G级
金火龙	—	43% 金火龙の上鳞	44% 金火龙の厚鳞
	—	29% 金火龙の坚壳	26% 金火龙の重壳
	—	5% 爆炎袋	8% 雌火龙の上棘
	—	10% 雌火龙の棘	5% 金火龙の秘棘
	—	10% 雌火龙の上棘	13% 业炎袋
	—	3% 火龙の延髓	4% 火龙の延髓
金火龙尻尾	—	45% 金火龙の上鳞	48% 金火龙の厚鳞
	—	30% 金火龙の坚壳	32% 金火龙の重壳
	—	10% 雌火龙の上棘	8% 金火龙の秘棘
	—	10% 雌火龙の逆鳞	4% 火龙の延髓
	—	5% 雌火龙の红玉	6% 雌火龙の红玉
	—	—	2% 雌火龙の天鳞
雄火龙	10% 火龙の体液	38% 火龙の上鳞	37% 火龙の厚鳞
	30% 火龙の鳞	24% 火龙の坚壳	24% 火龙の重壳
	24% 火龙の甲壳	14% 火龙の翼膜	20% 火龙の刚翼
	24% 火龙の翼膜	15% 爆炎袋	15% 业炎袋
	8% 火炎袋	4% 火龙の延髓	4% 火龙の延髓
	4% 火龙の骨髓	5% 火龙の翼	—
雄火龙尻尾	35% 火龙の鳞	35% 火龙の上鳞	30% 火龙の厚鳞
	38% 火龙の尻尾	25% 火龙の尻尾	38% 火龙の韧尾
	22% 火龙の甲壳	22% 火龙の坚壳	20% 火龙の重壳
	2% 火龙の骨髓	4% 火龙の延髓	4% 火龙の延髓
	3% 火龙の逆鳞	12% 火龙の逆鳞	6% 火龙の红玉
	—	2% 火龙の红玉	2% 火龙の天鳞
苍火龙	10% 火龙の体液	38% 苍火龙の上鳞	37% 苍火龙の厚鳞
	30% 苍火龙の鳞	24% 苍火龙の坚壳	24% 苍火龙の重壳
	24% 苍火龙の甲壳	14% 火龙の翼膜	20% 火龙の刚翼
	19% 火龙の翼膜	11% 爆炎袋	11% 业炎袋
	10% 火炎袋	8% 火龙の延髓	8% 火龙の延髓
	—	7% 火龙の骨髓	5% 苍火龙の翼
苍火龙尻尾	35% 苍火龙の鳞	35% 苍火龙の上鳞	30% 苍火龙の厚鳞
	38% 苍火龙の尻尾	25% 苍火龙の尻尾	38% 苍火龙の韧尾
	18% 苍火龙の甲壳	22% 苍火龙の坚壳	20% 苍火龙の重壳
	8% 火龙の骨髓	10% 火龙の延髓	7% 火龙の延髓
	1% 火龙の逆鳞	7% 火龙の逆鳞	4% 火龙の红玉
	—	1% 火龙の红玉	1% 火龙の天鳞
银火龙	—	43% 银火龙の上鳞	37% 银火龙の厚鳞
	—	29% 银火龙の坚壳	24% 银火龙の重壳
	—	05% 火龙の翼膜	20% 火龙の刚翼
	—	10% 爆炎袋	15% 业炎袋
	—	3% 火龙の延髓	4% 火龙の延髓
	—	—	10% 银火龙の翼
电龙	50% ブヨブヨした皮	4% ブヨブヨした皮	4% 真珠色の柔皮
	35% アルビノエキス	50% 真珠色の柔皮	50% 真珠色の绝皮
	15% 电气袋	27% アルビノエキス	14% 电击袋
	—	15% 电击袋	20% 雷电袋
	—	4% 龙玉	8% 龙玉
	—	—	4% 大龙玉
赤电龙	50% 魅惑色の柔皮	4% 魅惑色の柔皮	4% 魅惑色の翼膜
	35% アルビノエキス	50% 魅惑色の翼膜	50% 魅惑色の刚翼
	15% 电气袋	27% アルビノエキス	14% 电击袋
	—	15% 电击袋	20% 雷电袋
	—	4% 龙玉	8% 龙玉
	—	—	4% 大龙玉
岩龙	18% 毒袋	15% 猛毒袋	15% 剧烈毒袋
	34% マカライト矿石	25% カブレライト矿石	25% エルトライト矿石
	37% 岩龙の甲壳	33% 岩龙の坚壳	33% 岩龙の重壳
	8% 龙骨【大】	12% 坚龙骨	12% 重龙骨
	3% 岩龙の翼	5% 岩龙の泪	5% 岩龙の刚翼
	—	7% 岩龙の翼	7% 岩龙の泪
	—	3% 龙玉	3% 大龙玉
岩龙尻尾	45% 岩龙の甲壳	40% 岩龙の坚壳	40% 岩龙の重壳
	55% マカライト矿石	20% ドラグライト矿石	20% ユニオン矿石
	—	40% カブレライト矿石	40% エルトライト矿石
铠龙	63% 铠龙の甲壳	18% 铠龙の甲壳	10% 铠龙の坚壳
	20% 睡眠袋	50% 铠龙の坚壳	50% 铠龙の重壳
	12% 火炎袋	10% 睡眠袋	17% 昏睡袋
	5% 铠龙の头壳	10% 爆炎袋	10% 业炎袋
	—	5% 铠龙の头壳	6% 铠龙の天壳
	—	7% 龙玉	7% 大龙玉
铠龙尻尾	73% 铠龙の甲壳	66% 铠龙の坚壳	66% 铠龙の重壳
	23% 龙骨【大】	20% 坚龙骨	20% 重龙骨
	4% 红莲石	2% 狱炎石	2% 狱炎石
	—	12% 铠龙の延髓	12% 铠龙の延髓
黑铠龙	58% 黑铠龙の甲壳	13% 黑铠龙の甲壳	10% 黑铠龙の坚壳
	20% 睡眠袋	50% 黑铠龙の坚壳	50% 黑铠龙の重壳
	12% 火炎袋	10% 睡眠袋	17% 昏睡袋
	10% 黑铠龙の头壳	10% 爆炎袋	10% 业炎袋
	—	10% 黑铠龙の头壳	6% 黑铠龙の天壳
	—	7% 龙玉	7% 大龙玉
黑铠龙尻尾	72% 黑铠龙の甲壳	58% 黑铠龙の坚壳	66% 黑铠龙の重壳
	25% 龙骨【大】	25% 坚龙骨	20% 重龙骨
	3% 红莲石	9% 狱炎石	6% 狱炎石
	—	8% 铠龙の延髓	8% 铠龙の延髓
一角龙	23% 一角龙の背甲	20% 一角龙の坚甲	—
	55% 一角龙の甲壳	55% 一角龙の坚壳	—
	20% 角龙の牙	16% 角龙の牙	—
	2% モノブロスハート	5% 龙玉	—
	—	4% モノブロスハート	—

飞龙种

怪物名称	普通级	困难级	G级
一角龙尻尾	80% 一角龙の甲壳	70% 一角龙の坚壳	—
	20% 龙骨【大】	10% 一角龙の甲壳	—
	—	20% 坚龙骨	—
白一角龙	23% 白一角龙の背甲	20% 白一角龙の坚甲	—
	55% 白一角龙の甲壳	55% 白一角龙の坚壳	—
	20% 角龙の牙	16% 角龙の牙	—
	2% モノブロスハート	5% 龙玉	—
	—	4% モノブロスハート	—
白一角龙尻尾	80% 白一角龙の甲壳	70% 白一角龙の坚壳	—
	20% 龙骨【大】	10% 白一角龙の甲壳	—
	—	20% 坚龙骨	—
角龙	30% 角龙の牙	22% 角龙の牙	5% 角龙の牙
	63% 角龙の甲壳	10% 角龙の甲壳	10% 角龙の坚壳
	7% 角龙の背甲	56% 角龙の坚壳	63% 角龙の重壳
	—	7% 角龙の坚甲	17% 角龙の重甲
	—	5% 龙玉	5% 大龙玉
角龙尻尾	60% 角龙の甲壳	10% 角龙の甲壳	10% 角龙の坚壳
	40% 角龙の尻尾	26% 角龙の坚壳	26% 角龙の重壳
		64% 角龙の尻尾	64% 角龙の韧尾
黑角龙	30% 角龙の牙	20% 角龙の牙	5% 角龙の牙
	63% 黑角龙の甲壳	10% 黑角龙の甲壳	8% 黑角龙の坚壳
	7% 黑角龙の背甲	56% 黑角龙の坚壳	63% 黑角龙の重壳
	—	7% 黑角龙の坚甲	17% 黑角龙の重甲
	—	7% 龙玉	7% 大龙玉
黑角龙尻尾	60% 黑角龙の尻尾	30% 黑角龙の坚壳	4% 黑角龙の坚壳
	40% 黑角龙の甲壳	64% 黑角龙の尻尾	26% 黑角龙の重壳
	—	6% 龙玉	64% 黑角龙の韧尾
	—	—	6% 大龙玉
轰龙	40% 轰龙の鳞	38% 轰龙の上鳞	38% 轰龙の厚鳞
	20% 轰龙の甲壳	10% 轰龙の鳞	10% 轰龙の上鳞
	37% 轰龙の爪	17% 轰龙の坚壳	19% 轰龙の重壳
	3% 轰龙の头壳	30% 轰龙の尖爪	30% 轰龙の刚爪
	—	5% 轰龙の头壳	3% 轰龙の天鳞
轰龙尻尾	80% 轰龙の尻尾	60% 轰龙の尻尾	80% 轰龙の韧尾
	20% 轰龙の鳞	40% 轰龙の上鳞	20% 轰龙の厚鳞
迅龙	—	45% 迅龙の上鳞	40% 迅龙の厚鳞
	—	25% 迅龙の黑毛	13% 迅龙の上鳞
	—	5% 迅龙の尻尾	20% 迅龙の豪黑毛
	—	10% 迅龙の刃翼	5% 迅龙の韧尾
	—	15% 迅龙の锐牙	8% 迅龙の刚刃翼
	—	—	12% 迅龙の重牙
	—	—	2% 迅龙の天鳞
迅龙尻尾	—	82% 迅龙の尻尾	75% 迅龙の韧尾
	—	10% 迅龙の尾棘	7% 迅龙の尻尾
	—	8% 迅龙の延髓	8% 迅龙の重尾棘
	—	—	10% 迅龙の延髓
霸龙	—	40% 霸龙の上鳞	40% 霸龙の上鳞
	—	35% 霸龙の坚壳	35% 霸龙の坚壳
	—	10% 霸龙の刚爪	10% 霸龙の刚爪
	—	5% 霸龙の大牙	5% 霸龙の大牙
	—	10% 狱炎石	10% 狱炎石
霸龙尻尾	—	80% 霸龙の尻尾	80% 霸龙の尻尾
	—	20% 霸龙の上鳞	20% 霸龙の上鳞
崩龙	—	—	40% 崩龙の重壳
	—	—	28% 崩龙の腹鳞
	—	—	10% 崩龙の重尾
	—	—	12% 崩龙の刚ビレ
	—	—	8% 崩龙の耐髓
	—	—	2% 崩天玉
崩龙尻尾	—	—	90% 崩龙の重尾
	—	—	10% 崩龙の重壳

鱼龙种

怪物名称	普通级	困难级	G级
砂龙	60% 鱼龙のキモ	50% 鱼龙のキモ	15% 鱼龙のキモ
	23% 砂龙の鳞	25% 砂龙の上鳞	5% 砂龙の上鳞
	15% 鱼龙の牙	8% 鱼龙の牙	40% 鱼龙の重牙
	2% 砂龙のヒレ	15% 砂龙の紫鳞	20% 砂龙の紫鳞
	—	2% 砂龙のヒレ	20% 砂龙の桃ヒレ
砂龙王	12% 鱼龙のキモ	3% 鱼龙のキモ	3% 鱼龙のキモ
	58% 砂龙の鳞	50% 砂龙の上鳞	50% 砂龙の上鳞
	20% 鱼龙の牙	20% 砂龙の紫鳞	20% 砂龙の紫鳞
	10% 砂龙のヒレ	13% 鱼龙の牙	13% 鱼龙の牙
	—	14% 砂龙の上ビレ	14% 砂龙の上ビレ
水龙	22% 水龙のヒレ	18% 水龙の上ビレ	23% 水龙の特上ビレ
	70% 水龙の鳞	64% 水龙の上鳞	60% 水龙の厚鳞
	8% エビの小壳	10% エビの小壳	10% エビの大壳
	—	2% エビの大壳	2% エビの巨大壳
	—	6% 龙玉	5% 大龙玉
翠水龙	22% 翠水龙のヒレ	22% 翠水龙の上ビレ	23% 翠水龙の特上ビレ
	70% 翠水龙の鳞	60% 翠水龙の上鳞	60% 翠水龙の厚鳞
	8% エビの小壳	10% エビの小壳	10% エビの大壳
	—	2% エビの大壳	2% エビの巨大壳
	—	6% 龙玉	5% 大龙玉
熔岩龙	—	—	43% 溶岩龙の厚鳞
	—	—	30% 溶岩龙の重壳
	—	—	8% 溶岩龙の重牙
	—	—	6% 溶岩龙の特上ビレ
	—	—	5% 大龙玉
	—	—	8% 狱炎石

甲壳种

怪物名称	普通级	困难级	G级
小盾蟹	40% 盾蟹の小壳	20% 盾蟹の小壳	10% 盾蟹の甲壳
	26% とがった爪	18% 盾蟹の甲壳	05% 黑真珠
	34% ザザミソ	10% 黑真珠	1% 极上黑真珠
	—	42% ザザミソ	40% 锐利な爪
	—	10% 极上ザザミソ	24% ザザミソ
	—	—	20% 极上ザザミソ
盾蟹	60% 盾蟹の甲壳	55% 盾蟹の坚壳	51% 盾蟹の重壳
	10% 盾蟹の爪	5% 盾蟹の甲壳	5% 盾蟹の坚壳
	10% 黑真珠	10% 盾蟹の尖爪	10% 盾蟹の刚爪
	19% 龙骨【大】	10% 黑真珠	10% 极上黑真珠
	1% ザザミソ	19% 上龙骨	19% 坚龙骨
	—	1% 极上ザザミソ	5% 极上ザザミソ
盾蟹亚种	—	40% 盾蟹の紫壳	51% 盾蟹の紫壳
	—	16% 龙头壳	10% 盾蟹の紫爪
	—	10% 黑真珠	12% 极上黑真珠
	—	19% 上龙骨	22% 坚龙骨
	—	15% 坚龙骨	5% 极上ザザミソ
小镰蟹	42% 镰蟹の小壳	35% 镰蟹の小壳	10% 镰蟹の甲壳
	25% とがった爪	25% 镰蟹の甲壳	10% 坚牢な骨
	8% 大きな骨	10% 大きな骨	1% 极上黑真珠
	25% ザザミソ	20% ザザミソ	45% 锐利な爪
	—	10% 极上ザザミソ	14% ザザミソ
	—	—	20% 极上ザザミソ
镰蟹	60% 镰蟹の甲壳	50% 镰蟹の坚壳	50% 镰蟹の重壳
	60% 镰蟹の甲壳	50% 镰蟹の坚壳	50% 镰蟹の重壳
	10% 镰蟹の刚爪	15% 镰蟹の脚	25% 镰蟹の重脚
	2% 镰蟹の铗	5% 镰蟹の尖爪	5% 镰蟹の刚爪
	—	10% 黑真珠	10% 极上黑真珠
	—	15% 镰蟹の铗	5% 镰蟹の铗
镰蟹亚种	—	30% 镰蟹の朱壳	50% 镰蟹の朱壳
	—	10% 镰蟹の铗	25% 镰蟹の重脚
	—	15% 镰蟹の脚	5% 镰蟹の朱爪
	—	15% 黑真珠	10% 极上黑真珠
	—	15% 上龙骨	10% 镰蟹の铗
	—	15% 坚龙骨	—
岩蟹	—	52% 岩蟹の坚壳	10% 岩蟹の坚壳
	—	17% 岩蟹の坚甲	45% 岩蟹の重壳
	—	31% 岩蟹の铗	30% 岩蟹の重甲
	—	—	5% 岩蟹の天壳
	—	—	10% 岩蟹の铗

牙兽种

怪物名称	普通级	困难级	G级
野猪	26% 生肉	30% 生肉	25% 生肉
	59% ファンゴの毛皮	30% ファンゴの毛皮	30% ファンゴの厚毛皮
	5% ファンゴの头	15% ファンゴの头	20% ファンゴの头
	10% 兽骨	15% 兽骨	15% 大きな骨
野猪王	50% 大猪の皮	20% 大猪の皮	20% 大猪の皮
	5% ファンゴの头	30% 大猪の硬い皮	30% 大猪の硬い皮
	15% 大猪の牙	5% ファンゴの头	5% ファンゴの头
	30% 大きな骨	20% 大猪の牙	20% 大猪の牙
	—	25% 坚牢な骨	25% 坚牢な骨
桃毛兽	50% コンガの毛	5% コンガの毛	5% コンガの毛
	28% とがった爪	50% コンガの刚毛	43% コンガの刚毛
	22% 兽骨	23% とがった爪	45% 锐利な爪
	—	22% 兽骨	7% 坚牢な骨
桃毛兽王	63% 桃毛兽の毛	5% 桃毛兽の毛	5% 桃毛兽の刚毛
	29% 桃毛兽の牙	60% 桃毛兽の刚毛	50% 桃毛兽の豪刚毛
	8% 大きな骨	20% 桃毛兽の牙	30% 坚牢な牙
	—	15% 坚牢な骨	15% 重厚な骨
雪狮子	50% ブランゴの毛	5% ブランゴの毛	5% ブランゴの毛
	28% とがった爪	50% ブランゴの刚毛	43% ブランゴの刚毛
	22% 兽骨	23% とがった爪	45% 锐利な爪
	—	22% 兽骨	7% 坚牢な骨
雪狮子王	63% 雪狮子の毛	5% 雪狮子の毛	5% 雪狮子の刚毛
	21% 雪狮子の髭	60% 雪狮子の刚毛	60% 雪狮子の豪刚毛
	8% 大きな骨	10% 雪狮子の髭	10% 强韧な牙兽髭
	8% 雪狮子の牙	10% 雪狮子の牙	10% 雪狮子の重牙
	—	15% 坚牢な骨	15% 重厚な骨
砂狮子	—	40% 砂狮子の豪刚毛	60% 砂狮子の豪刚毛
	—	50% 坚牢な骨	15% 强韧な牙兽髭
	—	10% 重厚な骨	10% 砂狮子の重牙
	—	—	15% 重厚な骨
金狮子	—	27% 金狮子の黑毛	28% 金狮子の黑荒毛
	—	46% 金狮子の锐牙	20% 金狮子の黑毛
	—	21% 金狮子の尖爪	24% 金狮子の重牙
	—	6% 黄金の黄毛	10% 金狮子の锐牙
	—	—	15% 金狮子の刚爪
	—	—	3% 黄金の黄毛
绿毛兽	—	—	50% 绿毛兽の豪刚毛
	—	—	30% 坚牢な牙兽牙
	—	—	5% 坚牢な骨
	—	—	15% 重厚な骨

古龙种			
怪物名称	普通级	困难级	G级
麒麟	39% キリンのたてがみ	08% キリンのたてがみ	34% 白银のたてがみ
	24% キリンの雷尾	20% キリンの雷尾	24% キリンの韧雷尾
	10% キリンの皮	12% キリンの皮	4% キリンの上皮
	12% キリンの雷角	18% キリンの上皮	18% キリンの特上皮
	15% ライトクリスタル	12% キリンの雷角	10% キリンの苍角
	–	15% キリンの苍角	10% ピュアクリスタル
	–	15% ノヴァクリスタル	–
风翔龙	32% 钢龙の甲壳	18% 钢龙の甲壳	13% 钢龙の坚壳
	50% 钢の龙鳞	30% 钢龙の坚壳	30% 钢龙の重壳
	5% 钢龙の爪	40% 钢の上龙鳞	40% 钢の厚龙鳞
	10% 古龙骨	5% 钢龙の尖爪	5% 钢龙の尖爪
	3% 古龙の血	5% 古龙の血	8% 古龙の血
	–	2% 钢龙の宝玉	3% 钢龙の宝玉
	–	–	1% 古龙の大宝玉
风翔龙尻尾	53% 钢龙の尻尾	45% 钢龙の尻尾	60% 钢龙の韧尾
	42% 钢龙の甲壳	18% 钢龙の甲壳	6% 钢龙の坚壳
	5% 朽ちた龙鳞	35% 钢龙の坚壳	28% 钢龙の重壳
	–	2% 钢龙の宝玉	4% 钢龙の宝玉
	–	–	2% 古龙の大宝玉
霞龙	39% 霞龙の皮	20% 霞龙の上皮	35% 霞龙の特上皮
	19% 霞龙の爪	35% 霞龙の皮	10% 霞龙の上皮
	24% 霞龙の翼膜	24% 霞龙の翼膜	28% 霞龙の刚翼
	13% ドラグライト矿石	10% ユニオン矿石	13% メランジェ矿石
	5% 古龙の血	6% 古龙の血	6% 古龙の血
	–	5% 霞龙の宝玉	6% 霞龙の宝玉
	–	–	2% 古龙の大宝玉
霞龙尻尾	60% 霞龙の尻尾	60% 霞龙の尻尾	60% 霞龙の韧尾
	22% ドラグライト矿石	17% ユニオン矿石	17% メランジェ矿石
	18% 古龙骨	15% 古龙の血	12% 古龙の血
	–	8% 霞龙の宝玉	8% 霞龙の宝玉
	–	–	3% 古龙の大宝玉
炎妃龙	28% 炎妃龙の甲壳	28% 炎妃龙の坚壳	–
	12% 炎妃龙のたてがみ	12% 炎妃龙のたてがみ	–
	24% 炎の龙鳞	24% 狱炎の龙鳞	–
	21% 炎龙の爪	21% 炎龙の爪	–
	10% 炎龙の翼膜	10% 炎龙の宝玉	–
	5% 古龙の血	5% 古龙の血	–
炎妃龙尻尾	59% 炎妃龙の尻尾	34% 炎妃龙の尻尾	–
	18% 炎妃龙の甲壳	20% 炎妃龙の甲壳	–
	23% 古龙骨	32% 古龙骨	–
	–	12% 炎妃龙の坚壳	–
	–	2% 炎龙の宝玉	–
炎王龙	30% 炎王龙の甲壳	18% 炎王龙の坚壳	20% 炎王龙の重壳
	10% 炎王龙のたてがみ	5% 炎王龙の甲壳	5% 炎王龙の坚壳
	20% 炎の龙鳞	14% 炎王龙のたてがみ	33% 狱炎の厚龙鳞
	24% 炎龙の爪	30% 狱炎の龙鳞	24% 炎龙の刚爪
	10% 炎龙の翼膜	22% 炎龙の爪	6% 炎龙の宝玉
	6% 古龙の血	5% 炎龙の宝玉	2% 古龙の大宝玉
	–	6% 古龙の血	10% 古龙の血
炎王龙尻尾	59% 炎王龙の尻尾	34% 炎王龙の尻尾	59% 炎王龙の韧尾
	18% 炎王龙の甲壳	20% 炎王龙の甲壳	7% 炎王龙の坚壳
	23% 古龙骨	32% 古龙骨	18% 太古龙骨
	–	12% 炎王龙の坚壳	12% 炎王龙の重壳
	–	2% 炎龙の宝玉	3% 炎龙の宝玉
	–	–	1% 古龙の大宝玉
老山龙	37% 老山龙の甲壳	12% 老山龙の甲壳	–
	58% 老山龙の鳞	29% 老山龙の坚壳	–
	5% 老山龙の大爪	50% 老山龙の上鳞	–
	–	5% 老山龙の大爪	–
	–	4% 老山龙の红玉	–
老山龙背部	35% 古龙骨	35% 古龙骨	–
	28% 老山龙の鳞	28% 老山龙の上鳞	–
	12% 老山龙の甲壳	12% 老山龙の坚壳	–
	25% 龙药石	25% 龙药石	–
苍老山龙	–	9% 老山龙の甲壳	5% 老山龙の坚壳
	–	5% 老山龙の坚壳	10% 老山龙の苍甲壳
	–	38% 老山龙の苍甲壳	35% 老山龙の重壳
	–	29% 老山龙の上鳞	26% 老山龙の厚鳞
	–	16% 老山龙の大爪	15% 老山龙の苍大爪
	–	3% 老山龙の红玉	5% 老山龙の红玉
	–	–	3% 老山龙の天鳞
苍老山龙背部	–	35% 古龙骨	35% 太古龙骨
	–	28% 老山龙の上鳞	28% 老山龙の厚鳞
	–	12% 老山龙の苍甲壳	12% 老山龙の重壳
	–	25% 龙药石	25% 龙药石
浮岳龙	–	–	34% 浮岳龙の体液
	–	–	20% 浮岳龙の皮
	–	–	8% 太古の龙苔
	–	–	26% 太古の龙木
	–	–	11% 古龙の血
黑龙	–	42% 黑龙の鳞	38% 黑龙の厚鳞
	–	50% 黑龙の甲壳	44% 黑龙の重壳
	–	8% 黑龙の角	10% 黑龙の甲壳
	–	–	8% 黑龙の刚角
红黑龙	–	34% 黑龙の红鳞	34% 黑龙の厚红鳞
	–	23% 黑龙の红壳	23% 黑龙の重红壳
	–	6% 黑龙の红角	6% 黑龙の刚红角
	–	19% 黑龙の鳞	19% 黑龙の厚鳞
	–	15% 黑龙の甲壳	15% 黑龙の重壳
	–	3% 黑龙の角	3% 黑龙の刚角
祖龙	–	31% 祖龙の白鳞	31% 祖龙の厚白鳞
	–	24% 祖龙の坚壳	24% 祖龙の重壳
	–	3% 祖龙の角	3% 祖龙の刚角
	–	20% 黑龙の鳞	20% 黑龙の厚鳞
	–	17% 黑龙の甲壳	17% 黑龙の重壳
	–	5% 黑龙の角	5% 黑龙の刚角

区域地图及采集点一览

雪山			
区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
区域1	采取	药草、カラの实、ネンチャク草、钓りカエル、钓りミミズ	药草、カラの实、ネンチャク草、钓りカエル、钓りミミズ
	捕虫	雷光虫、セッチャクロアリ、钓りホタル、虫の死骸、ロイヤルカブ、にが虫	雷光虫、ドスヘラクレス、キラビートル、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、王族カナブン
	钓鱼	キレアジ、サシミウオ、小金鱼、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ、はじけイワシ、眠鱼	キレアジ、サシミウオ、小金鱼、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ、はじけイワシ、眠鱼
区域2	采取	ツタの叶、カラの实、钓りミミズ、ハチミツ、虫の死骸、雪山草	ツタの叶、カラの实、钓りミミズ、ハチミツ、虫の死骸、雪山草
	采掘	砥石、铁矿石、圆盘石、マカライト矿石	マカライト矿石、阳翔原珠、圆盘石、琥珀原珠、カブレライト矿石
	捕虫	钓りバッタ、光虫、不死虫、セッチャクロアリ、ロイヤルカブト、にが虫	光虫、不死虫、セッチャクロアリ、キラビートル、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、にが虫
区域3	采取	カラ骨【小】、棒状の骨、肉食龙の卵、なぞの骨、なぞの头骨、アオキノコ、マヒダケ	カラ骨【小】、棒状の骨、肉食龙の卵、なぞの骨、なぞの头骨、アオキノコ、マヒダケ
	采掘	砥石、冰结晶、圆盘石、黄金石のかけら、マカライト矿石	砥石、冰结晶、圆盘石、琥珀原珠、黄金石のかけら、黄金石の块、カブレライト矿石
区域4	采取	ハチミツ、虫の死骸、雪山草、冰结晶、石ころ	ハチミツ、虫の死骸、雪山草、ライトクリスタル、冰结晶、达人のドクロ、灰水晶の原石、石ころ
	采掘	石ころ、铁矿石、冰结晶、黄金石のかけら、砥石	石ころ、铁矿石、ドラグライト矿石、冰结晶、黄金石のかけら、黄金石の块、砥石、ライトクリスタル、マカライト矿石、阳翔原珠
区域5	采取	雪山草、ペイントの实、カラの实、カラ骨【小】、棒状の骨、落阳草、ネンチャク草	雪山草、ペイントの实、カラの实、カラ骨【小】、棒状の骨、落阳草、ネンチャク草
	采掘	石ころ、铁矿石、冰结晶、砥石、黄金石のかけら	石ころ、铁矿石、ドラグライト矿石、冰结晶、黄金石のかけら、黄金石の块、砥石
区域6	采取	药草、ネンチャク草、カラの实、石ころ、砥石、忍耐の种、雪山草	药草、ネンチャク草、カラの实、石ころ、砥石、忍耐の种、雪山草
	采掘	冰结晶、铁矿石、圆盘石、黄金石のかけら、砥石	冰结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、修罗原珠、黄金石のかけら、黄金石の块
区域7	采取	石ころ、砥石、ペイントボール、携带食料、ネット、投げナイフ、千里眼の药、ネムリ草、药草、雪山草	石ころ、砥石、ペイントボール、携带食料、ネット、投げナイフ、千里眼の药、ネムリ草、药草、雪山草
区域8	采取	朽ちた龙鳞、砥石、石ころ、ネムリ草、药草、雪山草、落阳草	朽ちた龙鳞、砥石、石ころ、ネムリ草、药草、雪山草、落阳草
	采掘	朽ちた龙鳞、圆盘石、石ころ、冰结晶、マカライト矿石、フルフルベビー	朽ちた龙鳞、圆盘石、冰结晶、カブレライト矿石、フルフルベビー、さびた块、さびた板状の块、さびた大きな块
隐藏区	采取	—	ライトクリスタル、冰结晶、达人のドクロ、石ころ
	捕虫	—	雷光虫、ドスヘラクレス、キラビートル、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、王族カナブン、光虫、不死虫

密林

区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
营地	采取	ハチミツ、怪鸟の鳞、虫の死骸	ハチミツ、怪鸟の鳞、虫の死骸
	钓鱼	大食いマグロ、眠鱼、カジキマグロ、ハリマグロ、ハレツアロワナ、キレアジ	黄金鱼、大食いマグロ、眠鱼、カジキマグロ、ハリマグロ、ハレツアロワナ、キレアジ、ドス大食いマグロ
区域1	采取	ツタの叶、クモの巣、特产キノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、マヒダケ、ニトロダケ	ツタの叶、クモの巣、特产キノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、マヒダケ、ニトロダケ、严选キノコ
	采掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、黄金石のかけら、砥石	铁矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、修罗原珠
区域2	采取	药草、ペイントの实、カラの实、ネンチャク草、ハリの实、特产キノコ、アオキノコ、ドキドキノコ	药草、ペイントの实、カラの实、ネンチャク草、ハリの实、特产キノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、严选キノコ
	捕虫	钓りホタル、ロイヤルカブト、光虫、不死虫、にが虫	キラビートル、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、光虫、不死虫、にが虫、セッチャクロアリ
区域3	采取	ハチミツ、怪鸟の鳞、虫の死骸、钓りカエル、钓りミミズ	ハチミツ、怪鸟の鳞、虫の死骸、钓りカエル、钓りミミズ
	采掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、黄金石のかけら、砥石	铁矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、修罗原珠
	捕虫	雷光虫、セッチャクロアリ、ロイヤルカブト、虫の死骸、にが虫	雷光虫、王族カナブン、キラビートル、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、にが虫
区域4	采取	落阳草、ペイントの实、虫の死骸、きれいな贝壳、黑真珠、石ころ、药草、カラの实	落阳草、ペイントの实、虫の死骸、きれいな贝壳、黑真珠、石ころ、药草、カラの实
	采掘	砥石、圆盘石、铁矿石、黄金石のかけら、マカライト矿石	砥石、マカライト矿石、大地の结晶、カブレライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、ドラグライト矿石
区域5	采取	アオキノコ、マヒダケ、特产キノコ、ドキドキノコ、药草、ネンチャク草、ハリの实、落阳草、トウガラシ	アオキノコ、マヒダケ、特产キノコ、ドキドキノコ、药草、ネンチャク草、ハリの实、落阳草、トウガラシ、严选キノコ
区域6	采取	特产キノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、カラ骨【小】、棒状の骨、なぞの头骨、落阳草、ネンチャク草、カラの实	特产キノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、カラ骨【小】、棒状の骨、达人のドクロ、落阳草、ネンチャク草、カラの实、严选キノコ
区域7	采取	肉食龙の卵、なぞの骨、龙骨【小】、カラ骨【小】、棒状の骨、なぞの头骨	肉食龙の卵、なぞの骨、龙骨【小】、カラ骨【小】、棒状の骨、达人のドクロ
	采掘	石ころ、圆盘石、大地の结晶、黄金石のかけら、マカライト矿石、砥石、水光原珠	大地の结晶、黄金石の块、黄金石のかけら、カブレライト矿石、ドラグライト矿石、ノヴァクリスタル、ライトクリスタル、阳翔原珠
区域8	采取	飞龙の卵、なぞの骨、龙骨【小】、カラ骨【小】、棒状の骨、なぞの头骨、モンスターのフン、飞龙のフン、はじけクルミ、怪鸟の鳞	飞龙の卵、なぞの骨、龙骨【小】、カラ骨【小】、棒状の骨、达人のドクロ、モンスターのフン、飞龙のフン、はじけクルミ、怪鸟の鳞
	采掘	砥石、水光原珠、大地の结晶、黄金石のかけら、マカライト矿石	石ころ、黄金石のかけら、黄金石の块、カブレライト矿石、修罗原珠、大地の结晶、砥石、铁矿石、ドラグライト矿石、マカライト矿石
区域9	采取	ハチミツ、怪鸟の鳞、虫の死骸、特产キノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、ニトロダケ	ハチミツ、怪鸟の鳞、虫の死骸、特产キノコ、アオキノコ、ドキドキノコ、ニトロダケ、严选キノコ
	采掘	砥石、圆盘石、铁矿石、黄金石のかけら、マカライト矿石	阳翔原珠、铁矿石、圆盘石、カブレライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、琉璃原珠
	钓鱼	黄金鱼、眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、ハレツアロワナ、大食いマグロ、カクサンデメキン、小金鱼、サシミウオ	黄金鱼、眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、ハレツアロワナ、ドス大食いマグロ、カクサンデメキン、小金鱼、サシミウオ
区域10	采取	きれいな贝壳、黑真珠、石ころ、特产キノコ、ニトロダケ、トウガラシ、怪鸟の鳞、クモの巢	きれいな贝壳、黑真珠、石ころ、特产キノコ、ニトロダケ、トウガラシ、怪鸟の鳞、クモの巢、严选キノコ
	捕虫	钓りバッタ、ロイヤルカブト、セッチャクロアリ、虫の死骸、にが虫	钓りバッタ、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、ドスヘラクレス、王族カナブン

沼地

区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
营地	钓鱼	黄金鱼、大食いマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、ハリマグロ、眠鱼	黄金鱼、ドス大食いマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、ハリマグロ、眠鱼
区域1	采取	石ころ、砥石、クモの巢、大タル、小タル、マタタビ、なぞの头骨、ボロピッケル、爆药、投げナイフ、落し物の伞、タルの盖	石ころ、砥石、クモの巢、大タル、小タル、マタタビ、达人のドクロ、ボロピッケル、爆药、投げナイフ、落し物の伞、ネコ毛の红玉、タルの盖
	捕虫	雷光虫、キラビートル、セッチャクロアリ、虫の死骸、ロイヤルカブト、にが虫	雷光虫、キラビートル、王族カナブン、虹色コガネ、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、にが虫
区域2	采取	ネムリ草、药草、げどく草、特产キノコ、マヒダケ、ニトロダケ、ドキドキノコ、石ころ、砥石、クモの巢、落阳草	ネムリ草、药草、げどく草、特产キノコ、マヒダケ、ニトロダケ、ドキドキノコ、石ころ、砥石、クモの巢、落阳草
区域3	采取	ネムリ草、げどく草、落阳草、药草	ネムリ草、げどく草、落阳草、药草
	采掘	灰水晶の原石、ライトクリスタル、冰结晶、阳翔原珠、水光原珠、石ころ、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、黄金石のかけら、圆盘石	白水晶の原石、ノヴァクリスタル、ライトクリスタル、冰结晶、石ころ、琉璃原珠、砥石、阳翔原珠、修罗原珠、カブレライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、ドラグライト矿石
	钓鱼	黄金鱼、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、サシミウオ、はじけイワシ	黄金鱼、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、サシミウオ、はじけイワシ、白金鱼、古代鱼
区域4	采取	特产キノコ、毒テングダケ、アオキノコ、ドキドキノコ、ネムリ草、げどく草、落阳草	特产キノコ、毒テングダケ、アオキノコ、ドキドキノコ、ネムリ草、げどく草、落阳草、严选キノコ
区域5	采取	特产キノコ、毒テングダケ、アオキノコ、ドキドキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、药草、げどく草	特产キノコ、毒テングダケ、アオキノコ、ドキドキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、药草、げどく草、严选キノコ
区域6	采取	特产キノコ、マヒダケ、ドキドキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、药草、げどく草、マタタビ、落阳草	特产キノコ、マヒダケ、ドキドキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、药草、げどく草、マタタビ、落阳草、严选キノコ
区域7	采取	カクサンの实、カラの实、フルフルベビー、アルビノエキス、石ころ、虫の死骸	カクサンの实、カラの实、フルフルベビー、アルビノエキス、石ころ、虫の死骸
	采掘	砥石、水光原珠、大地の结晶、黄金石のかけら、マカライト矿石	マカライト矿石、铁矿石、大地の结晶、カブレライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、砥石
区域8	采取	カクサンの实、カラの实、はじけクルミ	カクサンの实、カラの实、はじけクルミ
	捕虫	雷光虫、キラビートル、セッチャクロアリ、虫の死骸、ロイヤルカブト、にが虫、钓りホタル、光虫、不死虫	雷光虫、ドスヘラクレス、王族カナブン、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、にが虫、光虫、不死虫、キラビートル
区域9	采取	ネムリ草、げどく草、落阳草、石ころ、钓りミミズ	ネムリ草、げどく草、落阳草、石ころ、钓りミミズ
	采掘	灰水晶の原石、ライトクリスタル、冰结晶、圆盘石、黄金石のかけら、石ころ、水光原珠、大地の结晶、マカライト矿石、砥石	白水晶の原石、ノヴァクリスタル、ライトクリスタル、冰结晶、黄金石のかけら、黄金石の块、ドラグライト矿石、石ころ、マカライト矿石、铁矿石、大地の结晶、カブレライト矿石
隐藏区	采取	—	ネムリ草、落阳草、ノヴァクリスタル、ニトロダケ、毒テングダケ、严选キノコ、ネコ毛の红玉、マヒダケ、落し物の伞、トウガラシ
	采掘	—	砥石、修罗原珠、ドラグライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、さびた块、さびた板状の块、さびた大きな块、さびた小さな块、さびた棒状の块

沙漠

区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
区域1	采取	カラの实、怪力の种、カクサンの实、トウガラシ、石ころ	カラの实、怪力の种、カクサンの实、トウガラシ、石ころ
	捕虫	雷光虫、セッチャクロアリ、不死虫、虫の死骸、ロイヤルカブト、キラビートル、钓りバッタ、光虫、にが虫	雷光虫、王族カナブン、不死虫、虫の死骸、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、キラビートル、钓りバッタ、ドスヘラクレス、光虫、虹色コガネ、にが虫
	钓鱼	黄金鱼、大食いマグロ、サシミウオ、はじけイワシ、キレアジ、ハレツアロワナ	黄金鱼、眠鱼、サシミウオ、はじけイワシ、キレアジ、ハレツアロワナ
区域2	采取	サボテンの花、赤の种、热带イチゴ、火药草、トウガラシ、虫の死骸、カラの实、怪力の种、カクサンの实	サボテンの花、赤の种、热带イチゴ、火药草、トウガラシ、虫の死骸、カラの实、怪力の种、カクサンの实

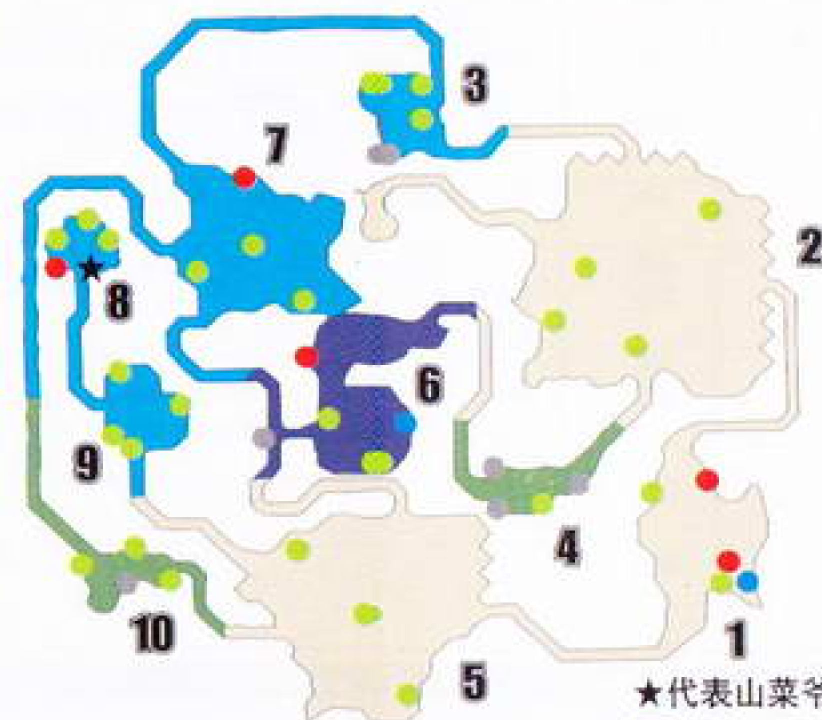
沙漠

区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
区域3	采取	カラの实、怪力の种、カクサンの实、药草、ネンチャク草、绿の种、釣りカエル、釣りミミズ	カラの实、怪力の种、カクサンの实、药草、ネンチャク草、绿の种、釣りカエル、釣りミミズ
	采掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、黄金石のかけら、砥石	ドラグライト矿石、大地の结晶、マカライト矿石、阳翔原珠、黄金石のかけら、黄金石の块、砥石
区域4	采取	モンスターのフン、飞龙のフン、はじけクルミ、怪鸟の鳞	モンスターのフン、飞龙のフン、はじけクルミ、怪鸟の鳞
	采掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、黄金石のかけら、砥石、圆盘石、マカライト矿石、水光原珠	石ころ、大地の结晶、黄金石のかけら、砥石、ドラグライト矿石、圆盘石、黄金石の块、カブレライト矿石、マカライト矿石、琉璃原珠、さびた棒状の块、さびた小さな块、阳翔原珠
区域5	采取	サボテンの花、赤の种、热带イチゴ、火药草、トウガラシ、虫の死骸、药草、绿の种	サボテンの花、赤の种、热带イチゴ、火药草、トウガラシ、虫の死骸、药草、绿の种
区域6	采取	マンドラゴラ、怪力の种、石ころ、ハリの实、マタタビ、虫の死骸	マンドラゴラ、怪力の种、石ころ、ハリの实、マタタビ、虫の死骸
	采掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、黄金石のかけら、冰结晶	ドラグライト矿石、大地の结晶、マカライト矿石、修罗原珠、黄金石のかけら、黄金石の块、冰结晶
	捕虫	雷光虫、セッチャクロアリ、不死虫、虫の死骸、ロイヤルカブト、キラビートル	雷光虫、王族カナブン、不死虫、虫の死骸、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、キラビートル
	钓鱼	黄金鱼、はじけイワシ、ハリマグロ、ハレツアロワナ	黄金鱼、はじけイワシ、ハリマグロ、ハレツアロワナ
区域7	采取	药草、ネンチャク草、绿の种、トウガラシ、カクサンの实、石ころ、落阳草	药草、ネンチャク草、绿の种、トウガラシ、カクサンの实、石ころ、落阳草
	捕虫	釣りホタル、光虫、不死虫、虫の死骸、ロイヤルカブト、にが虫	キラビートル、光虫、不死虫、王族カナブン、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、にが虫、
	钓鱼	大食いマグロ、サシミウオ、小金鱼、ハレツアロワナ、眠鱼	大食いマグロ、ドス大食いマグロ、サシミウオ、小金鱼、ハレツアロワナ、眠鱼、白金鱼
区域8	采取	大タル、小タル、こやし玉、サボテンの花、赤の种、热带イチゴ、なぞの头骨、ボロビッケル、爆药、投げナイフ、カラの实、タルの盖	大タル、小タル、こやし玉、サボテンの花、赤の种、热带イチゴ、达人のドクロ、ボロビッケル、爆药、投げナイフ、カラの实、タルの盖、ネコ毛の红玉、落し物の伞
	捕虫	釣りバッタ、セッチャクロアリ、光虫、虫の死骸、ロイヤルカブト、にが虫	釣りバッタ、ドスヘラクレス、光虫、虹色コガネ、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、にが虫
区域9	采取	落阳草、ペイントの实、虫の死骸、トウガラシ、カクサンの实、石ころ、ハリの实、カラの实、サボテンの花、赤の种、热带イチゴ	落阳草、ペイントの实、虫の死骸、トウガラシ、カクサンの实、石ころ、ハリの实、カラの实、サボテンの花、赤の种、热带イチゴ
区域10	采取	草食龙の卵、なぞの骨、なぞの头骨、モンスターのフン、飞龙のフン、はじけクルミ、怪鸟の鳞、カラ骨【小】、棒状の骨	草食龙の卵、なぞの骨、なぞの头骨、モンスターのフン、飞龙のフン、はじけクルミ、怪鸟の鳞、カラ骨【小】、棒状の骨、达人のドクロ
	采掘	砥石、圆盘石、大地の结晶、黄金石のかけら、マカライト矿石	修罗原珠、ドラグライト矿石、圆盘石、マカライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、カブレライト矿石
隐藏区	采取	–	マンドラゴラ、怪力の种、ネコ毛の红玉、落し物の伞、达人のドクロ、飞龙のフン、修罗原珠、砥石
	采掘	–	铁矿石、ドラグライト矿石、琉璃原珠、カブレライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、さびた块、さびた板状の块、さびた大きな块、さびた小さな块、さびた棒状の块
	捕虫	–	キラビートル、光虫、不死虫、王族カナブン、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、にが虫

雪山

区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
营地	钓鱼	黄金鱼、眠鱼、カジキマグロ、ハリマグロ、はじけイワシ、キレアジ	黄金鱼、眠鱼、カジキマグロ、ハリマグロ、はじけイワシ、キレアジ
区域1	采取	ハリの实、カラの实、モンスターのフン、飞龙のフン、怪鸟の鳞、はじけクルミ	ハリの实、カラの实、モンスターのフン、飞龙のフン、怪鸟の鳞、はじけクルミ
	捕虫	にが虫、雷光虫、虫の死骸、ロイヤルカブト、セッチャクロアリ、釣りバッタ	王族カナブン、にが虫、雷光虫、虹色コガネ、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、マレコガネ
区域2	采取	药草、ツタの叶、カラの实、ハリの实、ペイントの实、怪鸟の鳞	药草、ツタの叶、カラの实、ハリの实、ペイントの实、怪鸟の鳞
区域3	采取	カラの实、ニトロダケ、特产キノコ、虫の死骸、药草、ハリの实	カラの实、ニトロダケ、特产キノコ、虫の死骸、药草、ハリの实、严选キノコ
区域4	采取	ペイントの实、カラの实、ハリの实、药草、はじけクルミ、アオキノコ	ペイントの实、カラの实、ハリの实、药草、はじけクルミ、アオキノコ
区域5	采取	モンスターのフン、飞龙のフン、怪鸟の鳞、飞龙の卵、なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨	モンスターのフン、飞龙のフン、怪鸟の鳞、飞龙の卵、なぞの骨、达人のドクロ、なぞの头骨
	采掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、水光原珠、黄金石のかけら、マカライト矿石	ユニオン矿石、修罗原珠、琉璃原珠、铁矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、マカライト矿石
区域6	采取	クモの巢、虫の死骸、ツタの叶、ネンチャク草、药草	クモの巢、虫の死骸、ツタの叶、ネンチャク草、药草
	采掘	石ころ、阳翔原珠、铁矿石、圆盘石、黄金石のかけら、大地の结晶	铁矿石、大地の结晶、修罗原珠、マカライト矿石、ユニオン矿石、黄金石のかけら、黄金石の块、さびた块、さびた小さな块、さびた棒状の块、さびた大きな块、さびた板状の块





森丘

区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
区域 7	采取	药草、マタタビ、落阳草、ハチミツ、虫の死骸、特产キノコ、ニトロダケ	药草、マタタビ、落阳草、ハチミツ、虫の死骸、特产キノコ、ニトロダケ、严选キノコ
区域 8	采取	クモの巢、虫の死骸、ツタの叶、落阳草、药草、はじけクルミ、アオキノコ	クモの巢、虫の死骸、ツタの叶、落阳草、药草、はじけクルミ、アオキノコ
区域 9	采取	药草、ネムリ草、ハチミツ、特产キノコ、怪鸟の鳞	药草、ネムリ草、ハチミツ、特产キノコ、怪鸟の鳞、严选キノコ
	捕虫	钓りホタル、光虫、不死虫、キラビートル、ロイヤルカブト、セッチャクロアリ	光虫、不死虫、王族カナブン、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、ドスヘラクレス
区域 10	采取	ネムリ草、怪力の种、げどく草、落阳草、ペイントの实、特产キノコ、アオキノコ	ネムリ草、怪力の种、げどく草、落阳草、ペイントの实、特产キノコ、アオキノコ、严选キノコ
区域 11	采取	钓りミミズ、石ころ、砥石、钓りカエル	钓りミミズ、石ころ、砥石
	采掘	铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、圆盘石、黄金石のかけら、水光原珠	修罗原珠、琉璃原珠、铁矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、圆盘石、黄金石のかけら、黄金石の块、大地の结晶
	钓鱼	キレアジ、サシミウオ、はじけイワシ、ハレツアロワナ、眠鱼	キレアジ、古代鱼、サシミウオ、はじけイワシ、ハレツアロワナ、眠鱼
区域 12	采取	クモの巢、虫の死骸、大タル、なぞの骨、なぞの头骨、小タル、タルの盖、落し物の伞	クモの巢、虫の死骸、大タル、なぞの骨、达人のドクロ、小タル、タルの盖、落し物の伞、ネコ毛の紅玉
	捕虫	钓りバッタ、雷光虫、光虫、にが虫、ロイヤルカブト、キラビートル	キラビートル、雷光虫、光虫、にが虫、ロイヤルカブト、ゴッドカブト、マレコガネ

火山

区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
区域 1	采取	怪力の种、カクサンの实、火药草、カラの实、トウガラシ、热带イチゴ、虫の死骸	怪力の种、カクサンの实、火药草、カラの实、トウガラシ、热带イチゴ、虫の死骸
	采掘	圆盘石、修罗原珠、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、マカライト矿石	圆盘石、カブレライト矿石、红莲石、铁矿石、ドラグライト矿石、琉璃原珠
区域 2	采取	火药草、トウガラシ、热带イチゴ	火药草、トウガラシ、热带イチゴ
	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、ドスヘラクレス、虹色コガネ、光虫、虫の死骸、ロイヤルカブト	キラビートル、ゴッドカブト、ドスヘラクレス、虹色コガネ、光虫、マレコガネ、虫の死骸、ロイヤルカブト
	采掘	圆盘石、修罗原珠、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、マカライト矿石	圆盘石、カブレライト矿石、红莲石、铁矿石、ドラグライト矿石、琉璃原珠
区域 3	采取	石ころ、怪力の种、カラの实、钓りミミズ、トウガラシ、ネンチャク草、ハリの实、虫の死骸	石ころ、怪力の种、カラの实、钓りミミズ、トウガラシ、ネンチャク草、ハリの实、虫の死骸
	采掘	圆盘石、铁矿石、燃石炭、マカライト矿石、阳翔原珠	圆盘石、红莲石、修罗原珠、燃石炭、マカライト矿石
区域 4	采取	石ころ、カラの实、砥石、忍耐の种	石ころ、カラの实、砥石、忍耐の种
	采掘	水光原珠、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、燃石炭	カブレライト矿石、修罗原珠、大地の结晶、燃石炭、ユニオン矿石
区域 5	采取	火药草、カラの实、热带イチゴ、ネンチャク草、ハリの实、虫の死骸	火药草、カラの实、热带イチゴ、ネンチャク草、ハリの实、虫の死骸
	采掘	水光原珠、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、燃石炭、マカライト矿石、阳翔原珠	カブレライト矿石、红莲石、修罗原珠、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、燃石炭、マカライト矿石、ユニオン矿石
区域 6	采取	石ころ、火药岩、大地の结晶、マンドラゴラ、龙杀しの实	石ころ、火药岩、大地の结晶、マンドラゴラ、龙杀しの实
	采掘	圆盘石、红莲石、さびた块、さびた大きな块、さびた小さな块、さびた棒状の块、铁矿石、ドラグライト矿石、燃石炭、マカライト矿石、阳翔原珠	红莲石、狱炎石、太古の块、太古の大きな块、太古の小さな块、太古の棒状の块、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、燃石炭、マカライト矿石、ユニオン矿石
区域 7	采取	石ころ、怪力の种、カクサンの实、火药草、カラの实、砥石、热带イチゴ、ネンチャク草、ハリの实、虫の死骸	石ころ、怪力の种、カクサンの实、火药草、カラの实、砥石、热带イチゴ、ネンチャク草、ハリの实、虫の死骸
区域 8	采取	マンドラゴラ、龙杀しの实	マンドラゴラ、龙杀しの实
	采掘	石ころ、圆盘石、红莲石、さびた板状の块、さびた大きな块、さびた小さな块、さびた棒状の块、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、虹色矿石、燃石炭、マカライト矿石、阳翔原珠	カブレライト矿石、红莲石、狱炎石、太古の板状の块、太古の大きな块、太古の小さな块、太古の棒状の块、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、虹色矿石、燃石炭、マカライト矿石
区域 9	采取	石ころ、カラ骨【小】、大地の结晶、砥石、なぞの头骨、棒状の骨	石ころ、カラ骨【小】、大地の结晶、砥石、达人のドクロ、なぞの头骨、棒状の骨
	采掘	水光原珠、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、燃石炭	カブレライト矿石、修罗原珠、大地の结晶、燃石炭、ユニオン矿石
区域 10	采取	火药草、カラ骨【小】、トウガラシ、なぞの骨、热带イチゴ、棒状の骨	火药草、カラ骨【小】、トウガラシ、なぞの骨、热带イチゴ、棒状の骨、マンドラゴラ
	采掘	圆盘石、修罗原珠、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、マカライト矿石	圆盘石、カブレライト矿石、红莲石、铁矿石、ドラグライト矿石、琉璃原珠
	捕虫	ドスヘラクレス、虹色コガネ、光虫、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト	王族カナブン、ゴッドカブト、ドスヘラクレス、虹色コガネ、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト
隐藏区	采取	—	マンドラゴラ、龙杀しの实
	采掘	—	圆盘石、カブレライト矿石、红莲石、狱炎石、太古の块、太古の大きな块、太古の小さな块、太古の板状の块太古の棒状の块、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、虹色矿石、ユニオン矿石、琉璃原珠



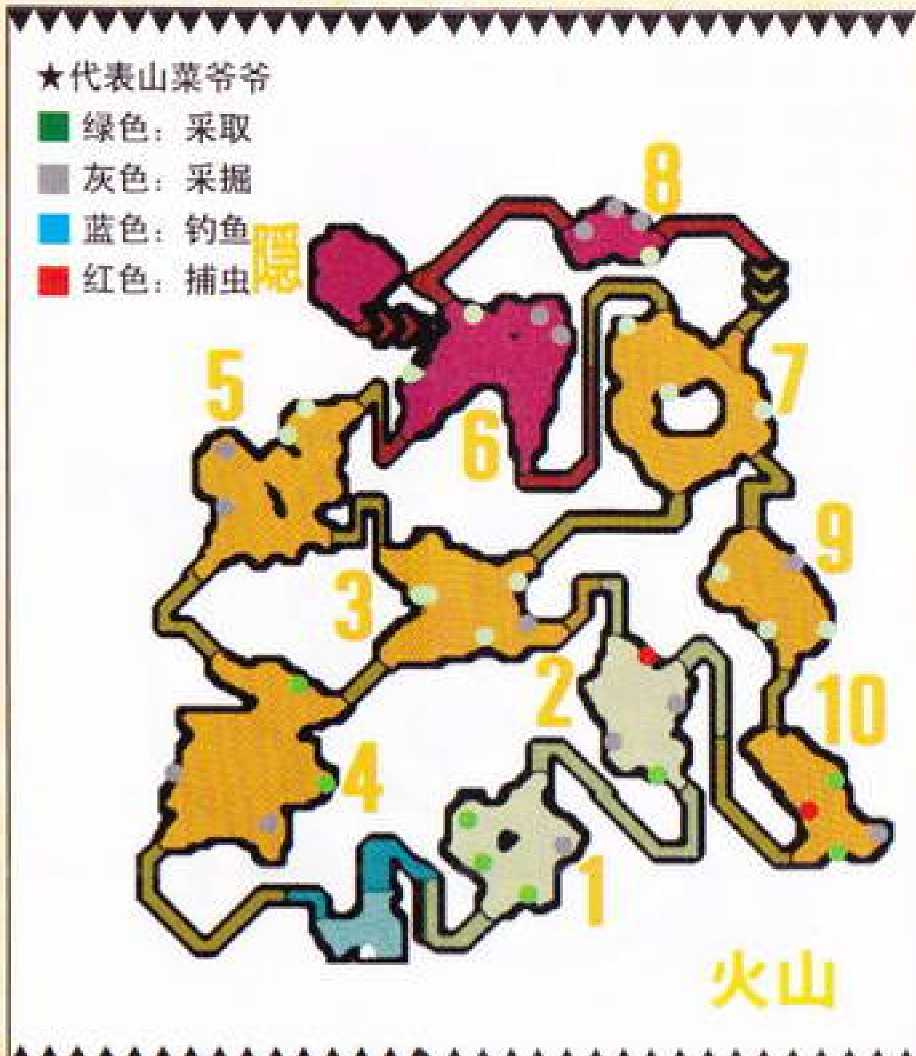


塔			
区域名	采集类别	可采集道具（下位）	可采集道具（上位）
营地	钓鱼	カクサンデメキン、サシミウオ、はじけイワシ、ハリマグロ	カクサンデメキン、古代鱼、サシミウオ、はじけイワシ、ハリマグロ
区域 1	采取	怪力の种、カクサンの实、落阳草、药草	怪力の种、カクサンの实、落阳草、药草
	采掘	圆盘石、さびた块、さびた板状の块、さびた大きな块、さびた小さな块、さびた棒状の块、修罗原珠、大地の结晶、ドラグライト矿石、虹色矿石、マカライト矿石、阳翔原珠	圆盘石、カブレライト矿石、修罗原珠、太古の块、太古の板状の块、太古の大きな块、太古の小さな块、太古の棒状の块、大地の结晶、ドラグライト矿石、マカライト矿石、ユニオン矿石、琉璃原珠
区域 2	采取	石ころ、怪力の种、カクサンの实、大地の结晶、砥石、はじけクルミ、ハリの实、绿の种、虫の死骸、药草	石ころ、怪力の种、カクサンの实、大地の结晶、砥石、はじけクルミ、ハリの实、绿の种、虫の死骸、药草
区域 3	采取	ハチミツ、ハリの实、虫の死骸、药草	ハチミツ、ハリの实、虫の死骸、药草
	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、ドスヘラクレス、にが虫、虹色コガネ、光虫、雷光虫、不死虫、ロイヤルカブト	王族カナブン、ゴッドカブト、キラビートル、にが虫、虹色コガネ、マレコガネ、光虫、雷光虫、不死虫、ロイヤルカブト
	钓鱼	黄金鱼、大食いマグロ	黄金鱼、大食いマグロ、古代鱼、ドス大食いマグロ、白金鱼
区域 4	采取	怪力の种、カクサンの实、ハリの实、虫の死骸、药草、落阳草	怪力の种、カクサンの实、ハリの实、虫の死骸、药草、落阳草
	采掘	朽ちた龙鳞、修罗原珠、大地の结晶、砥石	カブレライト矿石、朽ちた龙鳞、修罗原珠、大地の结晶、ドラグライト矿石
	捕虫	ドスヘラクレス、にが虫、不死虫、雷光虫、ロイヤルカブト	王族カナブン、ゴッドカブト、ドスヘラクレス、にが虫、不死虫、雷光虫
区域 5	采取	怪力の种、カクサンの实、ハリの实、绿の种、虫の死骸、药草、落阳草	怪力の种、カクサンの实、ハリの实、绿の种、虫の死骸、药草、落阳草
	采掘	朽ちた龙鳞、圆盘石、铁矿石、ドラグライト矿石、マカライト矿石	朽ちた龙鳞、大地の结晶、砥石、ユニオン矿石
区域 7	采取	怪力の种、カクサンの实、マンドラゴラ、ハリの实、虫の死骸、药草、落阳草、龙杀しの实	怪力の种、カクサンの实、マンドラゴラ、ハリの实、虫の死骸、药草、落阳草、龙杀しの实
区域 9	采取	石ころ、怪力の种、カクサンの实、水光原珠、砥石、はじけクルミ、ハチミツ、虫の死骸、药草、阳翔原珠	石ころ、怪力の种、カクサンの实、水光原珠、修罗原珠、砥石、はじけクルミ、ハチミツ、虫の死骸、药草、阳翔原珠、琉璃原珠
区域 10	采取	石ころ、阳翔原珠	石ころ、阳翔原珠、琉璃原珠

树海		
区域名	采集类别	可采集道具（上位）
区域 1	采取	カクサンの实、火药草、カラの实、严选キノコ、ツタの叶、特产キノコ、ニトロダケ、ネムリ草、ネンチャク草、ハリの实、ペイントの实、マヒダケ、虫の死骸、药草、龙杀しの实
区域 2	采取	石ころ、怪鸟の鳞、钓りミミズ、钓りカエル、はじけクルミ、モンスターのフン、飞龙のフン
	采掘	圆盘石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、砥石、冰结晶、上铠玉、琉璃原珠
	捕虫	王族カナブン、キラビートル、ゴッドカブト、ロイヤルカブト、光虫、ドスヘラクレス、钓りフィーバエ、钓りホタル
	钓鱼	キレアジ、眠鱼、ハリマグロ、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ
区域 3	采取	怪鸟の鳞、怪力の种、忍耐の种、トウガラシ、ハチミツ、虫の死骸
	采掘	黄金石の块、黄金石のかけら、カブレライト矿石、坚铠玉、修罗原珠、砥石、冰结晶、マカライト矿石
	捕虫	王族カナブン、ゴッドカブト、ロイヤルカブト、雷光虫、不死虫、ドスヘラクレス、钓りバッタ
区域 4	采取	げどく草、严选キノコ、ツタの叶、ドキドキノコ、特产キノコ、ニトロダケ、药草、マンドラゴラ、龙杀しの实
	捕虫	王族カナブン、キラビートル、ゴッドカブト、ロイヤルカブト、セッチャクロアリ、にが虫、钓りホタル、光虫、雷光虫、ドスヘラクレス
	钓鱼	黄金鱼、カクサンデメキン、古代鱼、サシミウオ、眠鱼、はじけイワシ、白金鱼
区域 5	采取	アオキノコ、火药草、クモの巣、砥石、ニトロダケ、ネンチャク草、マンドラゴラ、药草
	捕虫	王族カナブン、ゴッドカブト、セッチャクロアリ、ロイヤルカブト、にが虫、不死虫、钓りフィーバエ
区域 6	采取	アオキノコ、怪鸟の鳞、火药草、げどく草、严选キノコ、トウガラシ、特产キノコ、ネムリ草、マヒダケ、ハチミツ、虫の死骸、落阳草
区域 7	采取	アオキノコ、严选キノコ、特产キノコ、カラ骨【小】、カラ骨【大】、飞龙の卵、なぞの头骨、棒状の骨、ニトロダケ、达人のドクロ、龙骨【小】
	采掘	カブレライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、坚铠玉、砥石、大地の结晶、琉璃原珠、マカライト矿石
区域 8	采取	石ころ、大タル、落し物の伞、奇面族のお宝、奇面王の遗产、携带食料、素材玉、达人のドクロ、砥石、トラップツール、投げナイフ、ボロピッケル
	采掘	黄金石の块、黄金石のかけら、カブレライト矿石、坚铠玉、修罗原珠、上铠玉、铁矿石、ドラグライト矿石、マカライト矿石、琉璃原珠
隐藏区	采取	怪力の种、火药草、奇面族のお宝、奇面王の遗产、携带食料、修罗原珠、达人のドクロ、砥石、トウガラシ、ペイントボール、マンドラゴラ、龙杀しの实、琉璃原珠
	捕虫	王族カナブン、キラビートル、ゴッドカブト、ドスヘラクレス、不死虫、虫の死骸

旧密林		
区域名	采集类别	可采集道具（上位）
区域 1	采取	カラの实、はじけクルミ、ペイントの实、落阳草
	捕虫	光虫、ドスヘラクレス、 リバッタ、ゴッドカブト、王族カナブン、雷光虫、ロイヤルカブト
区域 2	采取	ツタの叶、ハチミツ、マンドラゴラ、特产キノコ、严选キノコ、毒テングダケ
	捕虫	光虫、王族カナブン、マレコガネ、ゴッドカブト、キラビートル、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト、钓りホタル
区域 3	采取	カラの实、特产キノコ、严选キノコ、マヒダケ、マタタビ
	采掘	圆盘石、铁矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら 、マカライト矿石
	钓鱼	キレアジ、眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ
区域 4	采取	钓りミミズ、钓りカエル
	采掘	圆盘石、铁矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら 、マカライト矿石、坚铠玉





旧密林

区域名	采集类别	可采集道具（上位）
区域5	采取	トウガラシ、ネンチャク草、落阳草、药草、ネムリ草
	捕虫	光虫、王族カナブン、ゴッドカブト、虹色コガネ、虫の死骸、ロイヤルカブト、钓りバッタ
区域6	采取	モンスターのフン、怪鸟の鳞、飞龙の卵、棒状の骨、クモの巣、虫の死骸、飞龙のフン
区域7	采取	ツタの叶、トウガラシ、ネンチャク草、药草、げどく草、虫の死骸
	钓鱼	キレアジ、黄金鱼、眠鱼、はじけイワシ、サシミウオ、白金鱼
区域8	采取	アオキノコ、特产キノコ、严选キノコ、药草、ネムリ草、钓りミミズ、钓りカエル
区域9	采取	アオキノコ、特产キノコ、严选キノコ、マンドラゴラ、ネムリ草
	采掘	圆盘石、铁矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、マカライト矿石、上铠玉
	钓鱼	サシミウオ、ハリマグロ、カジキマグロ、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ
区域10	采取	特产キノコ、严选キノコ、はじけクルミ、落阳草、龙杀しの实
	采掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、マカライト矿石、上铠玉、坚铠玉
	钓鱼	キレアジ、ハリマグロ、カジキマグロ、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ

旧沼地

区域名	采集类别	可采集道具（上位）
营地	钓鱼	眠鱼、ハリマグロ、ハレツアロワナ、ハレツアロワナ
区域1	采取	トウガラシ、はじけクルミ、毒テングダケ
	捕虫	光虫、钓りバッタ、ゴッドカブト、王族カナブン、雷光虫、ロイヤルカブト、不死虫、虫の死骸、钓りホタル
区域2	采取	カラの实、药草、ネンチャク草、落阳草
	捕虫	ゴッドカブト、雷光虫、ロイヤルカブト、不死虫、钓りホタル、ドスヘラクレス、にが虫
区域3	采取	药草、ネンチャク草
	捕虫	光虫、钓りバッタ、ゴッドカブト、王族カナブン、雷光虫、ロイヤルカブト、不死虫、虫の死骸、钓りホタル、にが虫、キラビートル、ドスヘラクレス
区域4	采取	ツタの叶、虫の死骸、クモの巣、ネムリ草、落阳草、げどく草
区域5	采取	アオキノコ、カラの实、特产キノコ、严选キノコ、毒テングダケ
区域6	采取	アオキノコ、毒テングダケ、石ころ、钓りミミズ、マヒダケ、砥石
区域7	采取	石ころ、砥石、マヒダケ、げどく草、ニトロダケ
	采掘	石ころ、大地の结晶、カブレライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、マカライト矿石、上铠玉、坚铠玉、白水晶の原石、ライトクリスタル、ノヴァクリスタル
	钓鱼	黄金鱼、眠鱼、白金鱼、カジキマグロ、ハリマグロ、カクサンデメキン
区域8	采取	トウガラシ、ネンチャク草、钓りミミズ
	采掘	石ころ、大地の结晶、カブレライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、ドラグライト矿石、铁矿石、坚铠玉、白水晶の原石、ライトクリスタル、ノヴァクリスタル
区域9	采取	大タル、小タル、落し物の伞、达人のドクロ、カラの实、落阳草、ネムリ草、げどく草、カクサンの实
区域10	采取	钓りミミズ、药草、毒テングダケ、ニトロダケ
区域11	采取	石ころ、ニトロダケ、砥石、マンドラゴラ
	采掘	石ころ、大地の结晶、カブレライト矿石、マカライト矿石、上铠玉、坚铠玉、白水晶の原石、ライトクリスタル、ノヴァクリスタル
	捕虫	ゴッドカブト、にが虫、雷光虫、ロイヤルカブト、不死虫、钓りホタル、セッチャクロアリ、キラビートル
隐藏区	采取	大タル、小タル、落し物の伞、マンドラゴラ、怪力の种
	采掘	圆盘石、铁矿石、ドラグライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、マカライト矿石、上铠玉、坚铠玉、红莲石、さびた块、さびた板状の块、さびた大きな块、さびた小さな块、さびた棒状の块
	捕虫	光虫、王族カナブン、ゴッドカブト、雷光虫、ロイヤルカブト、钓りホタル、ドスヘラクレス、不死虫
	钓鱼	黄金鱼、眠鱼、カジキマグロ、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、はじけイワシ、キレアジ、サシミウオ

旧火山

区域名	采集类别	可采集道具（上位）
营地	钓鱼	黄金鱼、眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、ハレツアロワナ、白金鱼
区域1	采取	石ころ、钓りミミズ、砥石、カラの实
	采掘	圆盘石、カブレライト矿石、矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、燃石炭
区域2	采取	石ころ、カラの实、热带イチゴ、ハリの实
	采掘	石ころ、カブレライト矿石、坚铠玉、大地の结晶、ドラグライト矿石、燃石炭、冰结晶
区域3	采取	火药草、忍耐の种、ハリの实
	采掘	石ころ、カブレライト矿石、红莲石、上铠玉、坚铠玉、大地の结晶、虹色矿石、燃石炭、マカライト矿石、ユニオン矿石
区域4	采取	カラの实、热带イチゴ、忍耐の种
	采掘	石ころ、圆盘石、カブレライト矿石、红莲石、上铠玉、坚铠玉、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、虹色矿石、燃石炭、マカライト矿石、ユニオン矿石
	钓鱼	ハリマグロ、カジキマグロ、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、カクサンデメキン
区域5	采取	カラの实、热带イチゴ、ハリの实
	采掘	圆盘石、カブレライト矿石、上铠玉、坚铠玉、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、燃石炭
区域6	采取	怪力の种、火药草、トウガラシ、热带イチゴ、ハリの实、药草、龙杀しの实
区域7	采取	怪力の种、火药草、トウガラシ、なぞの头骨、热带イチゴ、ハリの实、药草、龙杀しの实



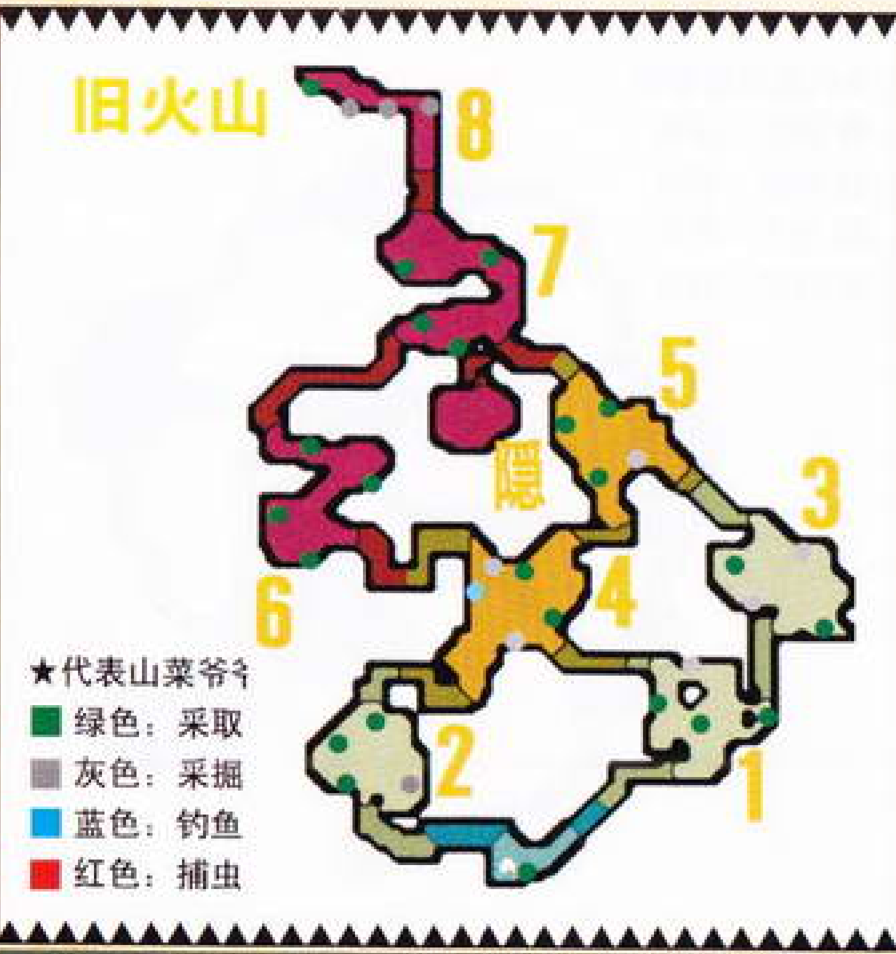


旧火山		
区域名	采集类别	可采集道具（上位）
区域8	采取	火药岩、龙杀しの实
	采掘	石ころ、カブレライト矿石、红莲石、狱炎石、重铠玉、坚铠玉、太古の块、太古の板状の块、太古の大きな块、太古の小さな块、太古の棒状の块、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、燃石炭、マカライト矿石、ユニオン矿石
隐藏区	采取	怪力の种、达人のドクロ、なぞの头骨、棒状の骨、マンドラゴラ
	采掘	石ころ、カブレライト矿石、红莲石、狱炎石、重铠玉、坚铠玉、太古の块、太古の板状の块、太古の大きな块、太古の小さな块、太古の棒状の块、大地の结晶、铁矿石、虹色矿石、マカライト矿石、ユニオン矿石

旧沙漠		
区域名	采集类别	可采集道具（上位）
区域1	采取	カラの实、ハリの实、ペイントの实、药草、ネンチャク草
区域2	采取	カクサンの实、ハリの实、ペイントの实、热带イチゴ、サボテンの花
区域3	采取	怪力の种、カラの实、ペイントの实、热带イチゴ、サボテンの花、药草
区域4	采取	怪力の种、カラの实、钓りカエル、 りバッタ、ハリの实、药草、落阳草
	钓鱼	黄金鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、キレアジ、白金鱼
区域5	采取	石ころ、怪力の种、カラの实、カクサンの实、マンドラゴラ
	捕虫	光虫、王族カナブン、ゴッドカブト、雷光虫、ロイヤルカブト、钓りホタル、虫の死骸、キラビート ル
	钓鱼	カジキマグロ、ハリマグロ、サシミウオ、はじけイワシ、バクレツアロワナ、
区域6	采取	火药草、ネンチャク草
	采掘	石ころ、圆盘石、铁矿石、大地の结晶、ドラグライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、マカライト矿石、上铠玉、坚铠玉、さびた块、さびた板状の块、さびた大きな块、さびた小さな块、さびた棒状の块、冰结晶、カブレライト矿石、
区域7	采取	怪力の种、カラの实、热带イチゴ、サボテンの花、药草、火药草
区域8	采取	モンスターのフン、怪鸟の鳞、草食龙の卵、カラ骨【小】、なぞの骨、棒状の骨、飞龙のフン、落阳草、カラの实、カクサンの实、ハリの实
区域9	采取	モンスターのフン、怪鸟の鳞、なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨、飞龙のフン、トウガラシ、达人のドクロ、サボテンの花、カクサンの实、虫の死骸
	钓鱼	眠鱼、はじけイワシ、ハリマグロ、バクレツアロワナ
区域10	采取	石ころ、怪力の种、カラの实、破石、マタタビ
区域11	采取	石ころ、大タル、タルの盖、落し物の伞、小タル、棒状の骨、药草
	捕虫	王族カナブン、ゴッドカブト、雷光虫、ロイヤルカブト、钓りホタル、不死虫、ドスヘラクレス、に が虫
隐藏区	采取	怪力の种、火药草、ネンチャク草、达人のドクロ、マンドラゴラ
	采掘	红莲石、铁矿石、ドラグライト矿石、黄金石の块、黄金石のかけら、マカライト矿石、上铠玉、坚铠玉、さびた块、さびた板状の块、さびた大きな块、さびた小さな块、さびた棒状の块、カブレライト矿石









村长、集会所关键任务列表

玩家若想提升HR（猎人等级），就必须完成各种紧急任务。游戏中每个等级的任务数量非常多，不过要使紧急任务出现，只需要完成其中一部分即可，这类任务被称为“关键任务”，下面将村、集会所全等级的关键任务名称罗列如下。

村长关键任务

1★
肉食龙の讨伐！
忍び寄る气配
ブランゴを倒せ！
2★
肉食龙のリーダー
猪突猛进！ドスファンゴ
密林の大怪鸟
珍兽の中の珍兽
幻のキモを追え！
3★
雪山に潜む影
ブランゴ讨伐作战
砂に潜む巨大蟹！
毒の怪鸟、ゲリョス现る！
キノコ探して大もうけ！？
4★
激突！雪狮子ドドブランゴ
决战！一角龙モノブロス
见えざる飞龙、バサルモス！
炎の山の大将军
燃石炭采掘指令
5★
绝对强者
猛毒の包围网
死斗！角龙ディアブロス
究级の蟹料理…
铠龙グラビモスの胁威
6★
一对の巨影
樱舞う密林
4本の角
激斗！苍の火龙
紧急事态发生！
7★
暗夜のブルファンゴ讨伐
极秘依赖　眠鸟を狩れ！
狙われたバサルモス
旧密林に走る稻妻
ババコンガ强袭！
8★
まどろみの树海
一匹狼に捧ぐ挽歌
极秘依赖　二头の一角龙！
将军样の味觉…？
ドドドドブランゴ！
9★
极秘依赖　树海の迅龙！
地狱から来た兄弟
秘境を目指して
一缠の月光
右手に火轮、左手に月轮
金狮子袭来！
砦と砦

集会所关键任务

HR1
ドスギアノス急袭
大地を泳ぐモンスター
砂に潜む巨大蟹！
いたずら好きの桃毛兽
HR2
激突！雪狮子ドドブランゴ
巨大湖の主
盾蟹たちの夜会
空を切り裂く镰
森の中の异变
イーオスたちの亲玉
HR3
绝对强者
死斗！角龙ディアブロス
湿地带の激斗
王の领域
女王、降临す
迫り来る仙高人
HR4
2対の麻痹牙
究级の蟹料理???
挟击のイャンクック！
牙兽たちの逆袭！
HR5
雪狮子、二重の咆哮
沼地に降り立つ赤い影
水面下の恐怖
リオレウス讨伐指令
见えざる飞龙、バサルモス！
接近！ラオシャンロン
HR6
异常震域
黒き角龙の猛攻
湿地带の黒き铠
空は苍、大地は樱
禁断の地の银龙
幻の金龙を探して
迫り来る仙高人
起源にして、顶点
G1★
ヒプノック二连击！
战国大名风云录
旧密林に走る稻妻
地底湖から伺く目
牙兽の品格
雾にむせぶ旧沼地
G2★
绝影
溶岩龙ヴォルガノス出现！
天下分け目の大合战
喷烟まとう王者
久远の女王
砂漠地带の暴れん坊
G3★
绝对强者
黒のファランクス
铠の覇者グラビモス
秘境を目指して
一缕の月光
迫り来る仙高人

网络联机指南

随着《MHP2G》的大热，最近网上掀起了一阵砍龙狂潮，几个知名的对战平台每晚都是人满为患。使用对战平台的好处就是可以无视距离的限制与其他人进行游戏交流，想当初《MHP》的成功除了可以进行联机任务是一部分原因外，像KAI和XGameZone这样的联机平台的推波助澜也是功不可没。如果你苦于身边找不到志同道合的猎人，而家里又有上网的条件，那么还等什么，赶快享受网络联机任务的乐趣吧。下面笔者将以最近很火的对战平台MengZone（盟区）为例，为大家讲解《MHP2G》怎样进行网络联机。由于篇幅关系，本文的内容将以软件操作为主，包括网卡选购和安装等硬件方面的内容，还不是很清楚的玩家可以参考上辑的《掌机王SP》，上面有详细的介绍。

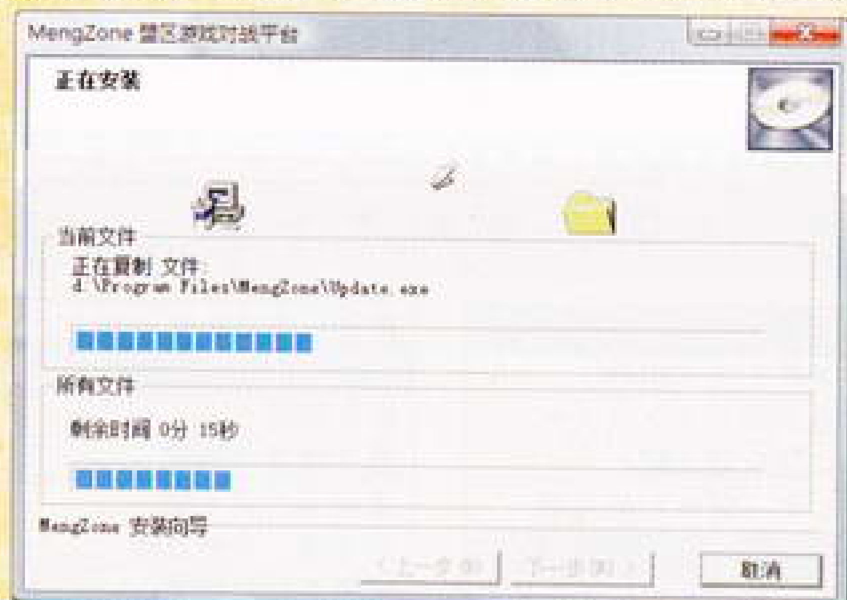
盟区是一款专门针对国内PSP玩家开发的对战平台，由于采用全中文界面，并且是对应PSP而专门设计，所以无论在网卡的设定还是界面的操作都非常易于上手，玩家只要会使用电脑上网就能正确掌握其使用方法。而且由于平台服务器架设在国内，哪怕用最普通ADSL接入都能保证很好的连接速率，可以保证联机游戏的流畅性。



盟区的安装



还没有安装盟区的同学可以登陆官网http://www.mengzone.com/下载最新的安装程序，由于安装的方法和一般的软件无异，所以这里就不再赘述了。





盟区的使用



1 如果是初次启动程序，有可能程序会检测到更新的版本，并要求更新。如果希望能正常进入盟区则必须进行更新，点击下一步，下载并安装更新程序。



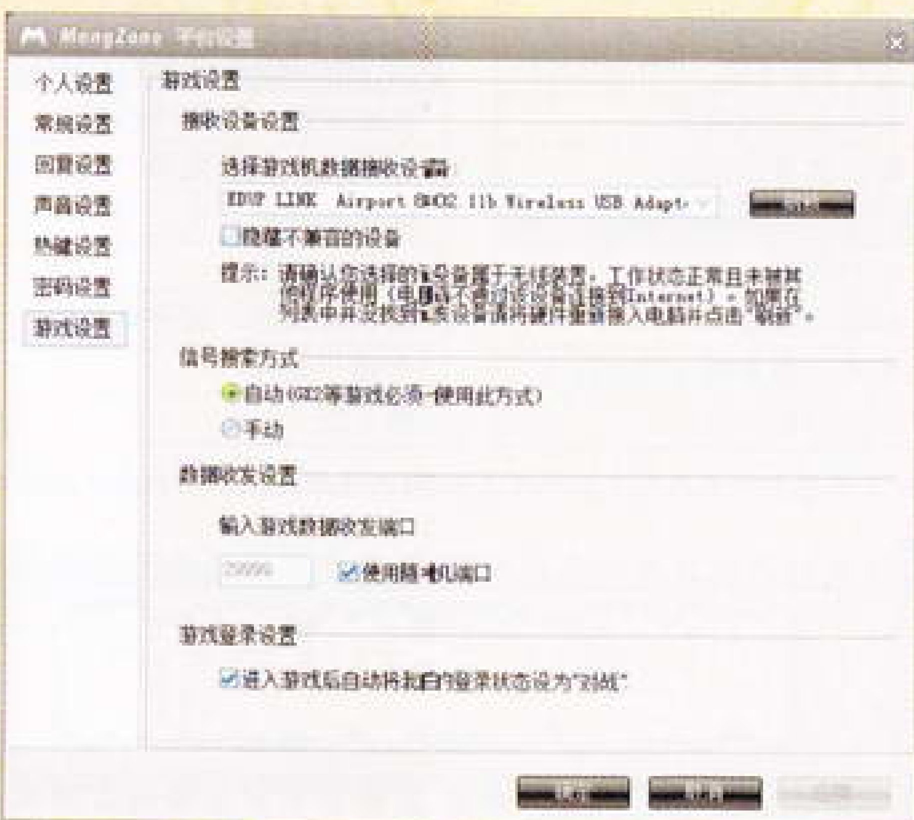
2 更新完成后点击“完成”就能进入登录界面，如果还没有盟区的会员帐号，则必须先点击登录框左侧的“注册新会员”链接进行注册成为会员后才能登陆盟区进行对战。



3 盟区的注册十分简单，只需要填写相应的选项与内容即可。



4 第一次运行程序，会自动弹出的对话框要求对网络进行配置。如果在当前的网卡列表中没有出现目前所使用的网卡，请将“隐藏不兼容的设备”一项前面的钩子去掉，因为事实上支持联机的网卡并不只有官方所推荐的几款，只要你确认该型号的网卡能够使用即可。本文中所使用的是目前较为普遍的“神卡精英版”——EDUP LINK Airport 802.11b Wireless USB Adapter。至于窗口中其他设置无需改变，按照默认即可。

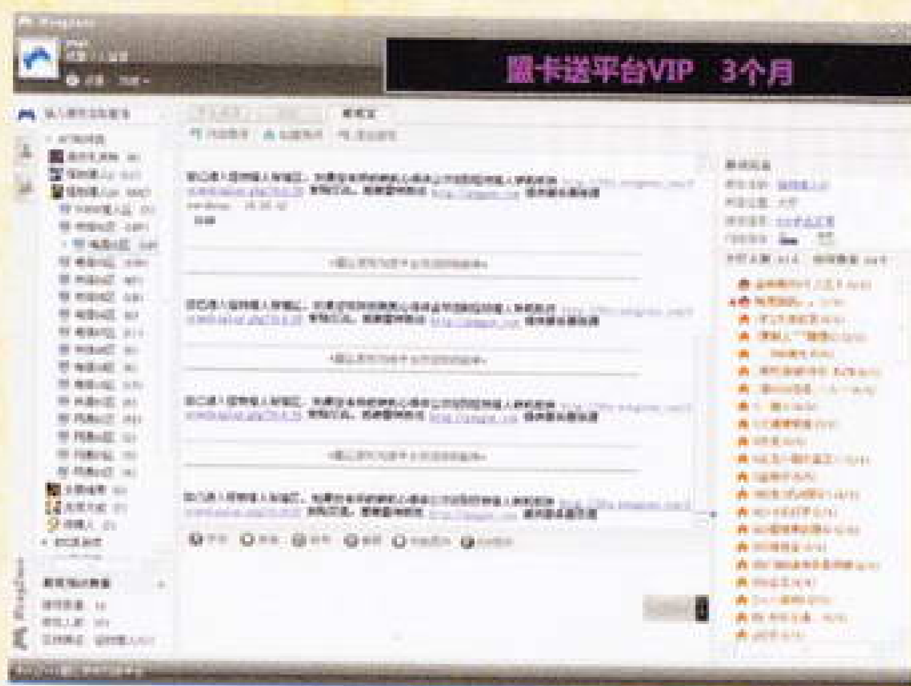


5 接下来则到游戏端的操作，进入游戏后，我们来到波凯村地图左上角的集会所，按×键进入，这时需要保持无线信号发射状态（绿灯闪烁）。如果这时提示错误，请检查主机的的Wi-fi开关是否打开；而如果机身上的指示灯正在闪烁，而电脑却没有自动连接至PSP，请手工在无线网络列表中选择PSP并启用该链接。



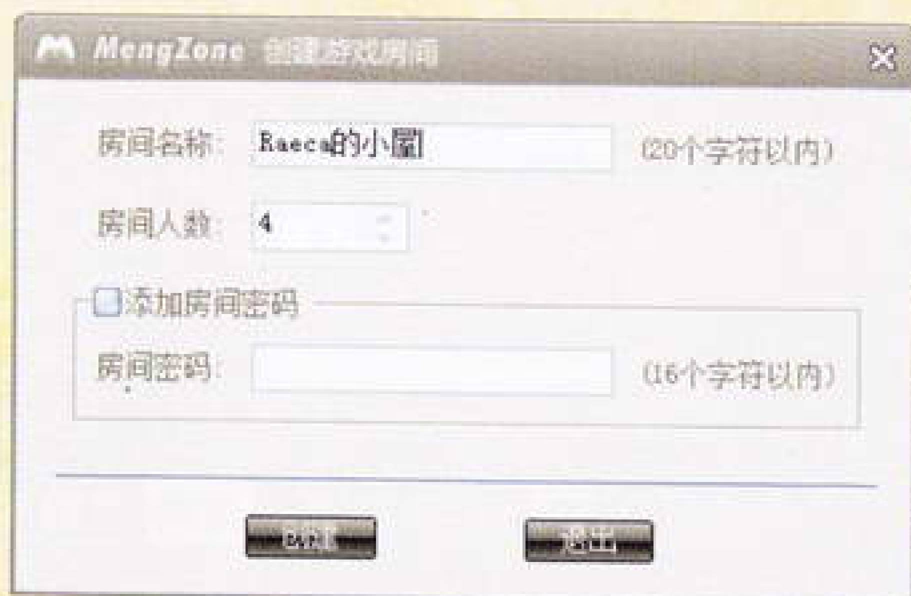


当PSP与电脑连接之后，则再回到盟区界面进行操作，选择《怪物猎人 携带版 2nd G》的图标，进入“游戏室”，这时如果连接正确，那么在窗口右侧的“游戏信号”一项将显示为“PSP状态正常”。这时PSP上显示会陆续有玩家进入到集会所当中，我们就可以向NPC接任务并等待其他玩家加入一起游戏了，具体的操作方法和面对面联机时一样。





《MHP2G》里一间在线集会所只支持4个人，超过时将无法正常显示多出来的玩家，所以如果仅仅是想和认识的朋友一起游戏的话，可以点击“创建房间”按钮，建立一个只属于你和朋友们的“私密空间”，更可以对其设置密码，这样外人便无法进入。同时，还可以点击“对战邀请”按钮，召唤好友列表中的朋友前来游戏。



盟区支持在线聊天，方式和我们日常使用的在线聊天软件很相似，并且支持自定义头像和发送图片等功能，方便玩家在游戏时的言语沟通。



介绍了这么多，相信玩家都对盟区的使用方法有一个大致的了解了。所谓独乐乐不如众乐乐，像《MHP2G》这样一款那么出色的联机游戏，不拿来联机实在太浪费了，说不定还能在网络联机过程中结交到新的朋友呢。

STAR OCEAN Second Evolution

スターオーシャン2

在《星海1》重制版推出3个多月后，《星海2》也被搬上了PSP平台。与PSP版的《星海1》在各个方面全面进化不同，《星海2》相比原作的改动并没那么大刀阔斧，而是仅在人设、声优等方面进行了变更，想要在本作中寻找惊喜的玩家也许会有些失望。不过鉴于原作的水准颇高，因此移植版的本作可玩性还是非常高的，况且原作推出也已经有10个年头，也到重新温习一下的时候了。

文 雷伊&曹纲　美编 澄香

星之海洋2 二次进化

スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション

◆Square Enix◆RPG◆2008年4月2日◆日版

◆1人◆4800日元◆无对应周边

PSP

系统部分

操作键位		
键位	地图	战斗
滑杆／十字键	移动	移动
○	调查、对话、确认	普通攻击
×	取消	选择操作的同伴
△	调出菜单	调出战斗菜单
□	进行PA（城镇附近）	改变目标
L、R	旋转视角	使用设定的必杀技或纹章术
START	切换小地图	－



战斗系统



本作仍然采用地图随机遇敌的方式，不过遇敌的几率感觉比起前作《SO1FD》要低一些，而且前期就可以利用超级特技叫出巴尼来在大地图上行动，这点也带来不少便利。进入战斗后可在战场上自由移动选择攻击对象，通过普通攻击以及用LR键快速发动的必杀技来爽快地攻击敌人。和PS版相比，这次的PSP版有两点明显改变，一是纹章系同伴也可以设置攻击纹章术在LR键上，自行操作便利程度明显提升；二是普通攻击提升为3段，这给战斗带来了一定的变化。按×键后可按方向键随时切换自己要操作的角色，按△键调出菜单，可使用道具、纹章术等内容。注意使用物品或者咏唱咒纹后要经过一段时间才能再次使用，这在强力的BOSS战时是要特别注意的。

PA

PA（プライベートアクション）系统是游戏中进行各种小分支情节的方式，在城镇外按照提示按□键便可进行PA，此时同伴会分散行动，自己操作主角前去特定的地方或者与特定人员对话便会发生相应的情节。具体PA发生的条件多种多样，包括剧情发展的时期、特定同伴的加入（有时还需要数个特定同伴的加入）、持有特定物品、持有一定资金等等，还有些PA是连续的，前一PA完成后后一PA才可能发生。



进行PA时经常会遇到选项，不同的选项一般会影响同伴间的友情度和爱情度，部分还可获得资金与物品，甚至不少同伴的加入也要求发生特定的PA。此外，游戏中最初选择クロード或レナ，可发生的PA有很多是不一样的，游戏主线的进行也有一些地方有区别，想多体验的话，二周目推荐选择另一主角来进行游戏。

同伴情报



克洛德(クロード)

クロード是我们操作最多的角色，可一直作为前线主力来使用。后期习得强力的攻击技“臥龙破”和“镜面刹”，在各种战况都能发挥效果，此外还拥有战士类少有的回复技“活人剑”。

加入条件 剧情自动加入。



塞莉努(セリーヌ)

游戏中拥有最强攻击纹章术的同伴，而且很早便可以加入，建议让她加入，会给之后的游戏进程带来不少方便。中期便开始学会大量的全体攻击魔法，对于敌人数量众多的战斗来说还是相当实用的。注意咏唱时受到攻击便会中断，因此在队形设置上可让她在靠近角落的地方。培养她时要注意提升战斗技能“早口”的等级，并且装备相应的饰品来降低MP的消费。

加入条件 剧情暂时加入，在クロス洞穴拿到古文书之后，回到出口可选择让她加入。



千里(チサト)

除了CON和STM以外的能力都比较出色，战斗中的移动速度也比较快。使用电击器作为武器，“10万ボルト”、“旋风”、“チアーガス”等必杀技还是比较好用的，不妨一试。缺点是加入过晚。

加入条件 先在セントラルシティ的宿屋前和ノースシティ的道具屋前发生遇到她的情节，剧情进展到红水晶の洞窟时可捡到她掉下的名片，获得サイナード之后前去セントラルシティ的新闻社找到她，便可选择让她加入。注意最后这个步骤的时期比较短，想让她加入的话就得尽快完成。



薇尔琪(ウェルチ)

我们的老熟人ウェルチ这次也作为隐藏同伴登场了，这也是PSP版惟一的新同伴。武器仍然是指棒，必杀技方面和《SO1FD》类似。加入时等级较高，可马上派她上场试试。

加入条件 意外的简单，剧情进行到完成ラクール武具大会之后，队伍人数在4人以上的话，在ラクール城下町进行PA，前往王城就会在途中遇到从天而降的ウェルチ……之后选项中选择1或者2都会加入，选择3的话会回到同一选项。不过多次连续选择第3项之后也可以使得她不加入。



蕾娜(レナ)

精于回复纹章术的レナ也是我们必定会让其参战的同伴，一直到最后都是队伍中的回复与辅助主力。此外，她也可以习得数个攻击纹章术，例如レイ之类的，用来牵制也是不错的手段。顺便说一下，和PS版人设相比，她是变化最大的一个，明显低龄化了很多……

加入条件 剧情自动加入。



阿修顿(アシュトン)

很多时候都被简称为“双头龙”，和背后的双头龙从对抗到共生，这段剧情让人印象深刻。攻击力较高但是动作较慢，加入后使用的频率不高。最终奥义“トライエース”是强力的全体攻击技，不过要到隐藏迷宫才可以学会。

加入条件 和オペラ的加入互相冲突，开始相关情节时先做好选择。剧情发展到纹章の森情节完成后，前往港町ハーリー会听闻サルバ坑道出现了双头龙的消息。回到サルバ坑道，在左侧龙之巢的最深处会看到アシュトン和双头龙战斗的剧情，之后的选项无论选择哪项他都会加入。アシュトン加入之后不要急着离开村子，去武具店可以拿到奖励的ツインエッジ，这是现阶段不错的武器。接下来为了对他被附身负责，可以开始为他去除背后的双头龙的分支情节，首先去マーズ村长老家调查书本获知去除方法，然后去山岳宫殿(先要去获得クロス王的许可)拿到“银の圣杯”。接下来再去ラスガス山脉获得“魔鸟の泪”，准备工作结束后回到サルバ坑道最初遇到双头龙的地方，就可以进行去除仪式了。最后アシュトン在众人谴责的目光中放弃了自己的打算，一人二龙正式加入队伍。注意一连串相关情节会在ラクール武具大会后结束，在那之前先做好选择。



普莉茜丝(プリシス)

喜欢机械的少女プリシス上场的机会也不多，倒是她视レナ为情敌的剧情和相关PA为数不少。注意有数个必杀技的习得比较特别，是靠她自己用マシーナリー做出相应物品并使用来学会的。此外，还有必杀技是通过和アシュトン的PA来习得，尽量让他们同时加入。

加入条件 她的加入是和ボーマン冲突的，也要先做好选择。初次来到リンガの町就会遇到她，之后进行PA，可在村子里面找到她，注意クロード篇和レナ篇她所在的位置是不同的。该PA里可选择是否让她加入，需要提醒的是，这个PA在ラクール国民前往王城避难的情节之前才可发生，确定让她加入的话还是尽早来进行这个PA吧!



迪亚斯(ディアス)

STR和DEX的成长率很高，所以在威力和命中率方面都不错，战斗中的移动速度也令人满意。部分武器可以和クロード通用，攻击力、必杀技的实用程度都属上乘，加入后便可成为我方主力之一。刚加入时便拥有200点SP也是其魅力之一。

加入条件 只有レナ篇才会加入，剧情发展到前往前线基地，レナ单独行动找到ディアス时可选择加入。



欧佩拉(オペラ)

使用纹章铳来进行后方支援攻击，必杀技中的“Aオンワン”是最常用的牵制用攻击技，使用起来还是非常方便的。武器和必杀技都有一些是自己用マシーナリー做出来的，尽早提升マシーナリー的等级。

加入条件 和アシュトン的加入冲突，オペラ的加入条件稍有些复杂。首先，在クロス城下町记得进行PA，发生遇到三眼金发男子的情节，注意这个PA在到达港町ヒルトン之后就不会发生了。然后在ラークル武具大会之后前去港町ヒルトン的酒吧，在这里会遇到オペラ，对话后回クロス城，从国王处获得山岳宫殿的进入许可。之后前往山岳宫殿，在深处可让オペラ加入。



博曼(ボーマン)

虽然攻击范围比较窄，但是在所有同伴中拥有最快的速度，各项能力分布比较平均。必杀技分成体术和扔各种药品两类，熟练使用的话也有不错的效果。必杀技“首枷”的实用性较高。

加入条件 和プリシス的加入互相冲突，在プリシス没加入的情况下，从リンガの圣地来到药草后，在ボーマン家里的情节中可以选择让他加入。



里昂(レオン)

猫耳小正太，某些人的最爱。使用暗属性和无属性的全体攻击纹章术来战斗，威力也值得期待。武器是书本，其中一部分可用执笔来自己写出。

加入条件 只有クロード篇才可加入，剧情发展到エルリア集落后可选择加入，注意是选第二项，不要按太快了。



艾尔奈斯特(エルネスト)

使用鞭子的金发帅哥……很少使用的角色。武器中带有属性的比较多，注意敌人的属性耐性。此外，值得一提的是他的声优仍然是东地宏树，和PS版相比是同伴声优中惟一没有变动的。至于原因么，东地宏树是惟一一个到目前为止在全部“《SO》系列”和“《VP》系列”中都有登场的声优，优良传统需要积极保持。

加入条件 首先参照前面的介绍让オペラ加入，然后回到最初的アーリア来进行PA，在村长家二楼可获知神护の森有物体坠落的消息。前去调查后继续将主线情节发展到前往ホフマン遗迹，拿到エナジーストーン离开时会发生相关情节并发生战斗，之后可让エルネスト加入。



诺埃尔(ノエル)

同时拥有攻击和回复类纹章术的角色，当然，一般来说这种类型是两者都不精通。回复方面少了复活的纹章术，攻击方面虽然有几个全体攻击纹章术，但威力比起セリーヌ等人又差了不少，是越到后面使用越少的角色。

加入条件 可以算是一个优点吧，那就是加入条件非常简单，在剧情发展到在红水晶の洞窟获得サイナード的时候，便可选择是否让他加入。

同伴选择推荐

虽然有这么多同伴，不过并不能全部加入；我们最多只能拥有8名同伴。这次是13名同伴中选择8人，其中只有两位主角是固定加入的，因此选择的自由度还是比较高的，下面就来略说一下个人的推荐，目标是队伍相对均衡，并且两条路线可以让全部同伴都加入过。

クロード篇

推荐同伴： セリーヌ、アシュトン、プリシス、ウェルチ、レオン、ノエル

只能クロード篇加入的レオン自然必须选择，至于选择アシュトン是因为レナ篇有另一个剑士ディアス加入，不必重复，而プリシス和アシュトン有数个互动PA，甚至有必杀技学习的情节，因此也是相对应的选择。最后加入的ノエル和チサト间如何选择其实无关紧要，不过笔者想让全部纹章系的加入以便测试本作中咒纹的干涉，因此选择了ノエル。

レナ篇

推荐同伴： セリーヌ、ウェルチ、オペラ、エルネスト、ディアス、チサト、ボーマン

基本是和クロード篇互补的选择，仍然选择セリーヌ是为了保证咒纹的攻击力，至于ウェルチ就只是个人爱好了。

实际战斗最常用的组合是クロード、レナ、セリーヌ+其他一人，具体同伴的选择其实更多看各人自己的战术打法乃至爱好，以上推荐仅供参考。

技能解析

技能（スキル）系统和由之派生的物品创造（アイテムクリエーション）、特技、超级特技（スーパー特技）是本作的核心系统，和《SO1FD》所采用的技能系统只有细微的差别，下面我们就来分别介绍一些重点情报。

技能

技能是靠在技能店中购买得到的，分成知识、感觉、技术、战斗4类，每类分为3个等级，各自包含3～4项具体的技能。每个技能都可以使用SP来提升等级，最高到LV10，每级需要的具体SP不等，而不同的技能也各不一样。SP是各人升级时获得的，此外天赋（タレント）开花时也可以获得100点SP的奖励。

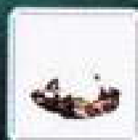
除了战斗技能提升等级是增加在战斗中的发动几率外，其他技能提升都会有相应的效果，由于游戏中的效果说明大多都比较清楚，限于篇幅这里就不做详细的列表了，只特别介绍一些注意事项。

1.技能中推荐最优先提升等级的是根性（感觉2中），其效果是提升任何技能时所消费的SP是原SP减去根性等级×2，一般我们都是把根性提升到LV10再去加其他的技能。

2.一般来说技能是越高越好，但是特技中音乐（演奏+オタマジャクシ）和ファミリア（口笛+调教）在不同等级时会有不同效果，因此这两项特技相关的技能先要分配好所需等级，然后再去提升到合适的等级。

3.游び心的效果是提升技能等级时获得相应的金钱，这是初期资金的重要来源。

4.电波的效果是提升技能等级时随机获得物品，其中包括一些比较重要的，不要随便提升，以免浪费。



物品创造

物品创造(ITEM CREATION，简称IC)是自由制作出各种物品的能力，涉及到游戏的方方面面。可以说是整个技能系统最重要的部分，其中每项都是学会全部所需要的技能后掌握的，物品创造的等级则为所需技能等级的平均值再取整数。

物品创造	习得技能	关联天赋	开花天赋	成功率上升的物品
アート	デッサン、美的感觉	デザインセンス	デザインセンス	グラフィックツール
カスタマイズ	クラフト、キャスト、机能美	オリジナリティ	—	マジカルラスプ
鉴定	道具知识、药草学、矿物学	—	—	元素分析器
细工	クラフト、矿物学、美的感觉	器用な指先	オリジナリティ、器用な指先	はんだごて
执笔	文笔	文才	文才	ワープロソフト
调合	药草学、生物学、精神学	—	—	灭菌てぶくろ
调理	包丁、レシピ、目利き	味觉	味觉	万能包丁
炼金	矿物学、科学技术、妖精论	マナの祝福	—	三角フラスコ、レザードフラスコ
サバイバル	药草学、忍耐	野生の勘	—	サバイバルキット
复制	コピー	—	—	RIRICA
マシーナリー	机械知识、机械操作	器用な指先	器用な指先、デザインセンス	—

アート

可制作出不少战斗中有用的物品，例如エクステンドカード(经验值2倍)、フォルアップカード(金钱2倍)、リヴァイヴァルカード(战斗不能时自动复活一次)、韦驮天(情节战斗外必定逃走)、玉手箱(随机获得3个物品)等。

カスタマイズ

改造出新武器的IC能力，这项是每个人都要尽量提升到LV10的，改造时参考所用武器、矿石的强度以及技能的等级，并由一定乱数来决定最终获得的武器。除了一般的合成规则外，还有一些指定原料的特别合成，各同伴的主流程最强武器基本都需要靠特别合成来获得。下面给出简略的合成过程，以供参考。

ウェルチ的最强武器的合成步骤比较繁琐，不过难度不高，在这里单独罗列一下，具体步骤为：指し棒そんな+グリーンベル=指し棒ダメよ→指し棒ダメよ+オリハルコン=指し棒そこはダメ→指し棒そこはダメ+ムーナイト=指し棒ん?

同伴	步骤1	步骤2
クロード	シャープエッジ+ミスリル=ミノスソード	ミノスソード+ミスリル=エターナルスフィア
レナ	ソーサレスナックル+ダイヤモンド=カイザーナックル	カイザーナックル+ムーナイト=エンプレシア
セリーヌ	ホーリィロッド+スタールビー=ドラゴンタスク(需要マジカルラスプ)	—
アシュトン	サイザー+ダマスクス=メルーファ	—
プリシス	SDハンド+ダマスクス=UGAパンチ	UGAパンチ+ミーティアライト=SDUGAパンチ
ボーマン	ルーンフルムーン+ダイヤモンド=ムーンフィスト(需要マジカルラスプ)	—
ディアス	ブリーズホープ+レインボーダイヤ=ハードクリーヴァ	ハードクリーヴァ+ダマスクス=クリムゾン-D-
レオン	暗黑の书+ダマスクス=混沌の书	混沌の书+ダマスクス=古代の书物
オペラ	Yボックス+オリハルコン=パルスボックス	—
エルネスト	单分子ワイヤー+ダマスクス=ダークウィップ	—
ノエル	ネコファング+オリハルコン=タイガーファング	タイガーファング+ミスリル=プラチナネイル

细工

利用矿石制作出饰品，注意同样的矿石根据制作同伴不同，可做出的饰品也是不尽相同的，好在和PS版一样，几乎全部的饰品都可以由男女主角来做出，所以最优先提升他们两个的细工等级就可以了，其他同伴的倒可以暂缓。以下是建议尽早做出的饰品：

饰品	效果	矿石	加工同伴
パラライチェック	防止麻痹	アイアン	レナ
ストーンチェック	防止石化	アイアン	レナ
バーサークリング	常怒状态	ルビー	クロード
エメラルドピアス	早口LV6	グリーンベリル	レナ
フェアリィリング	MP消费1/2	グリーンベリル	クロード
アトラスリング	攻击2倍但全属性弱点	レインボーダイヤ	クロード
メンタルリング	MP徐徐回复	贤者の石	クロード

マシーナリー 推荐优先开始提升的IC能力，利用它可以制作出多种提升成功率的物品。不过比起《SO1FD》促进物品那夸张的售价，这次的价格就不起眼得多，也就能在初期赚点小钱。

特技

这类能力不会做出物品，但是也有各自的作用，等级计算和IC的计算方法是一样的。

特技	习得技能	关联天赋	开花天赋	成功率上升的物品
オラクル	ピエティ、电波、游び心	—	—	—
音乐	オタマジャクシ、演奏	リズム感、音感	リズム感、音感	ミュージックツール
修行	根性、忍耐、努力	—	—	—
スカウト	危险感知	野生の勘	野生の勘	—
ファミリア	口笛、调教	动物好き	动物好き	—
ピックポケット	ポーカーフェイス、度胸	器用な指先	—	マジシャンハンド

其中ピックポケット会使得同伴感情度下降，不是非常必要的情况还是不要动手的好。除了后面专门提到的偷取予言者フィリア身上的ミスチーフ之外，也就クロード篇回到战舰カルナス时，可偷到的バトルスーツ、ピヨノン、ミュージックツール值得一试。至于オラクル只是用来看一些提示的，比如"这次有三段攻击"、"本作是1998年7月30日发售的《SO2》的移植版"、甚至"オラクル是游戏攻略不需要的特技"之类的……

超级特技



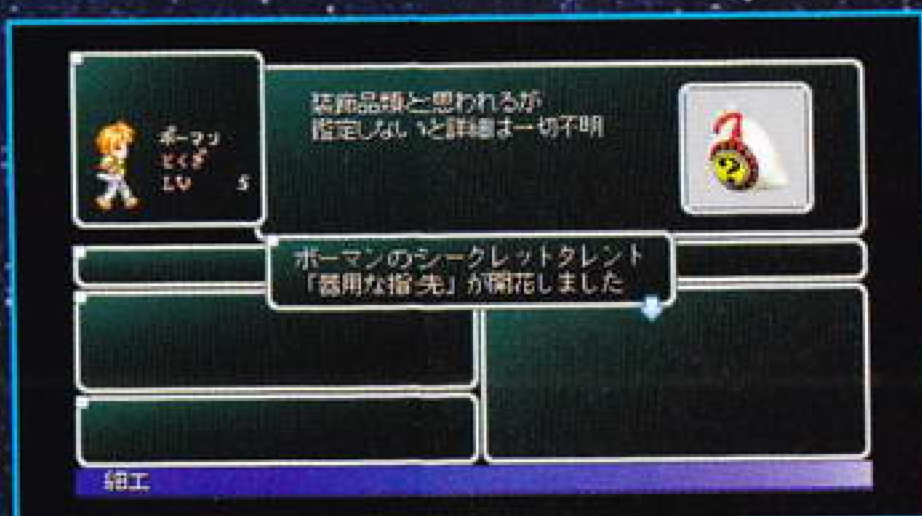
超级特技是多人协力进行的，它的出现和前两类有些不同。超级特技需要先习得相应的2个特技，但两者并不是平等的。如下表所示，特技A有2人在LV4以上，且特技B同伴中有人在LV1以上，那么该超级特技即可出现。超级特技的等级则是特技A的等级和（全部同伴累计）÷3，使用时除了出版之外，其他都是随机由一位同伴制作。

其中オーケストラ需要有足够的乐器，其效果为提升特技成功几率和天赋的开花几率。开眼可以增加升级时获得的SP，出版的书可以卖给出版社收取版税，也可以用来改变同伴的感情度。初期最优先的是カモンバーニィ，这是《SO1FD》中没出现的一个超级特技，可以召唤出巴尼快速移动，而且不会遇敌。不过巴尼有时候也要叫很多次才出来，就当是听声优吧。后期ブラックスミス是用来做出强力防具的常用技，注意拿到マジカルラスプ之前和之后做出的东西是不同的。リバースサイド伪造的东西虽然比较有用，例如高等级时利用せいめいほけん毒死同伴后骗钱……不过伪造这些会使得同伴的感情度下降，要慎用。最后补充一个小秘技，使用以上物品创造、特技、超级特技时，很多都会有相应的制作动画和语音，制作时按住○将可以加快制作过程，这会给我们节省不少时间。

超级特技	特技A	特技B	成功率上升的物品
マスターシェフ	调理	调合	万能包丁
オーケストラ	音乐	アート	—
开眼	修行	サバイバル	—
カモンバーニィ	ファミリア	スカウト	—
出版	执笔	マシーナリー	ワープロソフト、ベレー帽
なんでも鉴定だ！	鉴定	细工	—
ブラックスミス	カスタマイズ	炼金	マジカルラスプ
リバースサイド	ピックポケット	复制	—

天赋

天赋（タレント）在前面曾经多次提到，它会影响相关特技和物品制作的成功率，特别是初期，很多时候没有的话基本不可能成功。各人的具体天赋是在加入时随机决定，数量为0～4个，其中有些人的特定天赋是100%出现的，例如使用纹章术的同伴必定会有マナの祝福。初期天赋出现几率见表。



天赋	クロード	レナ	セリーヌ	アシュトン	プリシス	ボーマン	ディアス	レオン	オペラ	エルネスト	ノエル	チサト	ウエルチ
オリジナリティ	60%	20%	40%	10%	30%	40%	100%	30%	40%	20%	40%	60%	20%
味觉	10%	80%	10%	80%	0	10%	10%	35%	10%	20%	20%	60%	10%
器用な指先	50%	70%	80%	50%	30%	20%	50%	20%	100%	60%	10%	60%	30%
テザインサンス	65%	25%	90%	0	30%	20%	30%	40%	60%	30%	50%	40%	20%
文才	80%	30%	20%	40%	20%	80%	20%	100%	10%	40%	10%	100%	20%
リズム感	45%	40%	10%	10%	40%	10%	60%	10%	70%	100%	60%	30%	30%
音感	40%	90%	80%	10%	40%	30%	60%	10%	70%	50%	70%	30%	5%
动物好き	20%	85%	10%	50%	70%	0	20%	10%	0	30%	90%	50%	30%
野生の勘	0	0	45%	30%	50%	30%	40%	0	0	80%	40%	0	10%
マナの祝福	0	100%	100%	0	0	0	0	100%	0	0	100%	0	0

初始没有多少天赋也不是坏事，我们可以使用相应的特技和物品制作来使得该天赋开花，在获得该天赋的同时还能得到奖励的100点SP，这些SP对于早中期的技能等级提升是很重要的。各人的天赋开花几率也大不相同，和当时的特技等级是无关的，具体如下：

天赋	クロード	レナ	セリーヌ	アシュトン	プリシス	ボーマン	ディアス	レオン	オペラ	エルネスト	ノエル	チサト	ウエルチ
オリジナリティ	11.7%	3.9%	31.3%	39.1%	7.8%	3.9%	0	3.9%	19.5%	7.8%	3.9%	11.7%	50.8%
味觉	0.4%	35.2%	0.1%	2.0%	1.2%	2.0%	7.8%	3.9%	0.4%	0.8%	3.9%	23.4%	7.8%
器用な指先	7.8%	3.9%	15.6%	3.9%	62.5%	0.4%	5.9%	0.8%	46.9%	7.8%	2.0%	3.9%	39.1%
テザインサンス	7.8%	0.8%	23.4%	0	62.5%	7.8%	2.0%	2.0%	46.9%	11.7%	3.9%	3.9%	27.3%
文才	15.6%	15.6%	2.0%	2.0%	0.8%	23.4%	0.8%	0	2.0%	15.6%	3.9%	0	19.5%
リズム感	2.0%	3.9%	1.2%	11.7%	5.9%	0.8%	0.8%	2.0%	11.7%	0	3.9%	3.9%	3.9%
音感	2.0%	2.0%	3.9%	11.7%	3.9%	0.8%	0.8%	2.0%	11.7%	3.9%	3.9%	3.9%	7.8%
动物好き	3.9%	15.6%	0	0.8%	2.0%	23.4%	0.8%	2.0%	0	3.9%	3.9%	39.1%	15.6%
野生の勘	0.4%	0	7.8%	2.0%	0.4%	23.4%	7.8%	3.9%	0	15.6%	3.9%	2.0%	19.5%
マナの祝福	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

上表中为0的是不会开花的，另外太低的开花几率我们需要尝试很长时间或者S/L很多次，不急用的话可以等后期利用超级特技オーケストラ来提升开花几率。右表中为大家介绍的是天赋的推荐开花方法。

天赋	推荐开花方法
オリジナリティ	细工中使用材料"アイアン"
味觉	调理中使用材料"卵・乳制品"
器用な指先	细工中使用材料"アイアン"
デザインセンス	アート中使用材料"マジカルクレイ"
文才	执笔中做成技能书
リズム感	音乐中演奏由口琴(ハーモニカ)创作的曲子
音感	音乐中演奏由口琴(ハーモニカ)创作的曲子
动物好き	ファミリア中呼叫小鸟
野生の勘	每隔一分钟使用スカウト
マナの祝福	无(因为不能开花)

综合心得

其实技能的各项内容都是互相关联的，很多时候我们为了达到目的而需要去使用其中多项内容，下面就来通过中早期的一些特别例子来看看综合运用。

获得ミスチーフ

游戏中获得ミスチーフ的方式是惟一的，就是在フィリア初次出现时从她身上偷盗。说起来很轻松，其实要真正入手还是要准备多时的。至于ミスチーフ的作用，是装备后随机获得物品或者金钱，其中包括各种初期的矿石、药品等等，在早期还是相当有用的。

1.由于此时没有促进物品マジシャンハンド，也无法使得天赋"器用な指先"开花，要保证偷盗的成功率，就必须要执行偷盗的主角最初就有这一天赋。开始游戏时留意自己的天赋，重复数次即可具备这一条件，不过这一过程中会感到此时默认语音无法跳过是多么的浪费时间……

2.先要去ハーリー购买技能才能习得特技ピックポケット。

3.装备"盗贼てぶくろ"才能进行偷盗，这可在ハーリー花40000块购入，资金可通过提升"游び心"技能等级来获得。



4.尽力提升ピックポケット的等级，到LV10的话就比较容易偷盗成功。可在纹章の森等地方练级，以此来获得足够的SP。

5.一切准备就绪后再前去クリク，先不要去和船长对话以推进主线情节，存档后直接开始PA，在这里初次遇到予言者フィリア。这是与最终BOSS的形态相关的PA，即使你不打算偷盗ミスチーフ，也推荐进行这一PA。

6.在PA中，走到フィリア身后按□键进行偷盗，如果没有入手就读档重来。

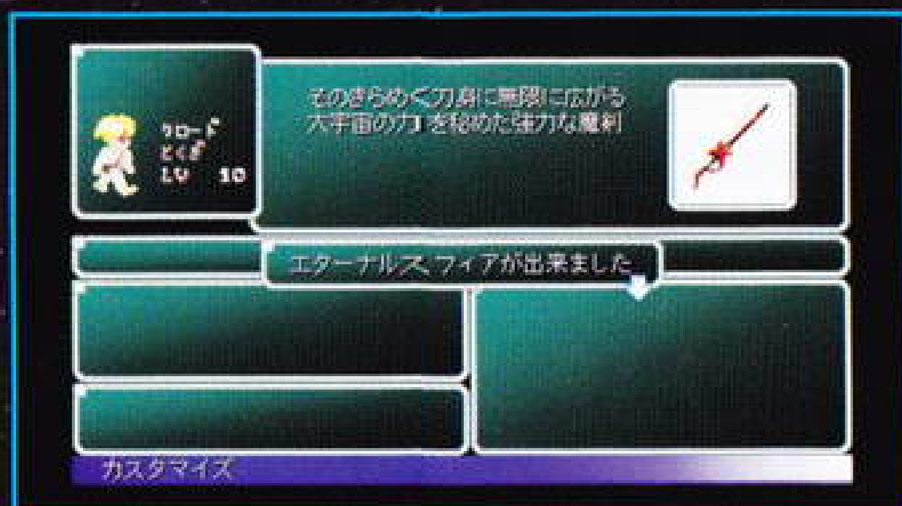
エターナルスフィア

这是クロード在主线流程中可以获得的最强武器，除了高达1600的攻击力之外，还附加了光弹发射等效果，可在战斗中发挥重要作用。作出方法在前面已经说过，事实上，我们可以在ラクール武具大会结束后就作成这一武器！

1.所需的武器シャープエッジ是在武具大会上获得亚军后，从锻冶屋ギャムジー(ラクール城下町左侧的最里面)处入手的，而且这是惟一的入手方法，因此武具大会前要存档来保证成绩。

2.获得シャープエッジ后，剩下的难题就是如何获得两个ミスリル，流程上这一般要到行星ネーデ之后才会入手的，好在我们现在也有特别的手段获得。

3.在前面我们提到过，"电波"技能提升等级时会



随机获得物品，其中就包括我们所需的ミスリル，通过S/L来获得吧。记住要两个，不过这时候也有多位同伴了，有足够的机会。

4.剩下的就比较简单了，クロード没有天赋"オリジナリティ"的话先开花，然后尽力提升他的カスタマイズ等级，由于此时没有促进物品，所以至少要LV8才有可能作出，想少S/L几次的话不妨干脆提升到LV10……

轻松赚钱

天价物品成堆的"《SO》系列"中，如何快速有效地积累大量的资金向来都是一个难以回避的问题。在之前的《SO1FD》中，我们可以通过マシーナリー制作的促进物品和炼金制作的"贤者の石"来获得，但是本作中卖出价格都没有那么夸张，而且"贤者の石"还要较后才能做成。事实上，本作也有特别的赚钱方法，在到达ラクール城时这样的初期阶段就可以轻松蓄积数百万的资金。

方法之一是利用细工所制作的MP消费减半的"フェアリィリング"，售价为24242，原料"グリーンベリル"可以在港町ヒルトン购买。让クロード不停制作或者制作出一个后复制都是可行的办法，可轻松获得数十万资金。方法之二则是通过ブラックスミス制作出ジャンヌシールド(原料为ムーナイト)，其售价高达248000，而且还可以复制，剩下的自然就是把复制升到LV10之后不停复制售出了……





快速升级

"ぎぞうくんしょう"是个奇妙的东西，对同伴使用之后，所需升级经验值就变成了1，随便打个杂兵便可升级。一般来说，它的入手方法是利用超级特技リバースサイド来制作，其实也有另外的入手途径，在之前提到的ミスチーフ所掉出的物品中，就包括了这伪造经验值的"ぎぞうくんしょう"。这样入手的好处是避免使用リバースサイド造成的感情度降低，至于数量，有一个之后不停复制就是了，复制成功率还是相当高的。

利用这点，在很早就升到LV100也不是难事，不过再高就不容易了，因为"ぎぞうくんしょう"是只对LV100以内有效的。好在那时候我们也有不少其他的升级捷径，例如利用音乐"恶魔の旋律"等等。

剧情攻略



（一开始玩家可在男女主角中选择一名来进行游戏，根据主角的不同，部分流程会有区别，下文介绍的是男主角クロード的路线。）



宇宙历366年。银河联邦少尉克洛德（クロード）与父亲罗尼基斯（ロニキス，前作的男二号，目前是银河联邦军提督）正在对位于θ领域的未开发行星ミロキニア进行调查。在调查过程中，有些急功近利的克洛德无意中启动了谜之装置，被传送到了一个陌生的星球。克洛德还没来得及熟悉这个全新的环境，就见到了一名即将被怪物袭击的少女，利用高科技武器"闪光枪"，克洛德成功打败了怪物并救下了少女。少女名叫蕾娜（レナ），住在森林边上的阿利亚村（アーリア村）中。

为了感谢克洛德的救命之恩，蕾娜的母亲薇斯塔（ウェスタ）为克洛德准备了丰盛的晚餐。饱餐一顿后，克洛德无意间听到了薇斯塔和村长雷吉斯（レジス）的谈话——他们竟把克洛德当作了拯救世界的勇者。村长讲起了在这个名叫埃克斯佩尔（エクスペル）的未开发星球上流传的传说：当世界受到威胁的时候，将会有一个身穿异国之服，手握光之剑的勇者将世界拯救于水深火热之中。三个月前，巨大的陨石落到了村子西北方另一片大陆上的艾尔利亚（エルリア）镇附近，同时，艾尔利亚所属的艾尔（エル）王国突然出现了许多魔物，世界开始异变。由于魔物的出现与陨石的落下时间惊人吻合，所以人们认为陨石就是造成世界异变的原因，并将陨石称为"魔球"（ソーサリーグローブ）。灾难即将降临世界，而突然出现的克洛德成了村民们眼中的救星，由于克洛德之前在救蕾娜时使用了闪光枪，所以村民们误以为那就是光之剑，并认定克洛德就是勇者。但克洛德表示自己只是一名单纯的旅人，目前正在寻找回去的方法，蕾娜对此失望不已。

在村长家休息了一晚，第二天，村长建议克洛德去北方的矿山之镇沙尔巴（サルバ）打听一下消息，说不定能找到回去的方法。在沙尔巴镇转了一圈，克洛德没有找到有用的情报，只好再次返回阿利亚村。回到村子，发现村口聚集了很多村民，一问才知道蕾娜被沙尔巴镇的阿伦（アレン）抓走了。由于阿伦的父亲是镇长，有钱又有势，害怕遭到报复的村民们都不敢前去救蕾娜。克洛德当然不能见死不救，自告奋勇前去沙尔巴救蕾娜。

流程　アーリア村

①调查装置后クロード被传送。在神护の森中与ガーク进行战斗，按L键使用"フェイズガン"可以轻松打败它。
②来到アーリア村后，前往レナ的家中发生剧情，之后去一次村中的教会再回レナ家可以继续剧情。
③从村长处得到"ロングソード"后前往サルバ（此时回到神护の森的话可以看到一段与レナ相关的隐藏剧情）。
④前往サルバ，进入アレン的家后回到アーリア村发生剧情。

CHECK POINT ■游戏默认的设定是不能跳过语音，这非常浪费时间。因此当能够自由操作主角后，第一件事就是在"设定"（コンフィグ）中将"跳过台词"（メッセージスキップ）改为ON。



来到阿伦家地下的坑道，在深处的房间中，克洛德发现了被阿伦绑在了祭坛上的蕾娜。阿伦表示自己正在举行神圣的婚礼，对于克洛德的打扰，他非常生气，并变成了面目狰狞的怪物向克洛德袭去。打败怪物后，一块小石头从其身上飞出，阿伦变回了人类的模样，并恢复了以前温和的性格。阿伦对于之前发生的事情已全然不知，他之所以性格大变全是因为那块充满了魔性的石头。

回到阿利亚村，村长表示在坑道深处发现的那块石头听起来很像"魔球"，问克洛德愿不愿意前去调查。考虑到"魔球"是目前惟一和宇宙有关的线索，所以克洛德答应了这个请求，而蕾娜也想一同前去。蕾娜离开后，村长悄悄告诉克洛德，蕾娜并不是薇斯塔的亲生女儿，而是当年在神护之森捡来的，蕾娜胸前的项链是证明其身分的惟一线索。关于蕾娜的身世，村长表示蕾娜还不知情。夜里，蕾娜把克洛德叫到了村中的小桥边。原来，蕾娜早就已经知道自己并非薇斯塔所生。她想利用和克洛德一起外出冒险的机会，去解开自己身上的秘密。

流程 サルバの町

①再次前往アレン的家，由于剧情关系，"フェイズガン"以后就不能使用了。在屋子右边的房间中发现"レナの发饰り"，调查书架右边的开关可以开启暗道，之后进入坑道救下レナ，并与アレン发生BOSS战。

②回到アーリア村长家，夜里前往村中的小桥边发生剧情，之后前往クロス。

CHECK POINT ■剧情进行到前往クロス后，アーリア村会出现克洛德篇的第一个PA，选择"昔のことって？"可以使クロード与レナ的爱情度+1。（注意要在到达クロス之前触发，否则反而降低爱情度）。

■在到达クロス之前，再次去サルバ与アレン对话两次可以得到饰品"幸せの指轮"。另外此时在サルバ触发PA可以看到一段关于クロード的回忆，回忆中操作クロード从上方的门离开即可。



在雷吉斯村长的推荐下，克洛德和蕾娜来到了克罗斯（クロス）。由于天色已晚，两人准备在城下町的旅店中休息一晚。旅店老板娘瑞秋（レイチェル）认识蕾娜，她免费为两人安排了房间，并告诉蕾娜，一个叫迪亚斯（ディアス）的剑士之前来过。听蕾娜说，迪亚斯出生在阿利亚村，不过某场悲剧让他离开了村子。

第二天，两人来到城中见到了国王。克罗斯国王对"魔球"的具体情况也不是很了解，他曾派士兵调查过"魔球"，不过去的人都没有回来。听到蕾娜和克洛德也在寻找"魔球"的下落，克罗斯国王给了两人一些盘缠，并将前往艾尔大陆的通行许可证给了他们。

离开王城的时候，两人在城下町的广场上发现了一个女纹章师，她似乎正因为什么事情与另一位男纹章师发生争执。帮她解围后，女纹章师表示自己名叫塞莉努（セリーヌ）。塞莉努表示自己刚才拍卖得到的藏宝图上记载着古代宝物的埋藏地点，她邀请克洛德与她一起去探宝，说不定能对他的冒险有所帮助。

流程 クロス城

①在クロス城下町的宿屋休息一晚，第二天去城中发生剧情。

②在城中先与左边的接待员对话，然后在城中找几个人对话消磨时间，等轮到被国王接见后与城中央的士兵对话，之后就可以见到国王发生剧情。

③在广场上见到セリーヌ后，选择第一项可以暂时让她加入。（此时她的加入是强制的，选择第二项的话会重新回到选项，只有选择第一项剧情才能继续。）

根据藏宝图的提示，一行人来到了克罗斯城附近的克罗斯洞穴。在洞窟的深处，塞莉努找到了一本古文书，不过由于上面的古文没人能看得懂，所以她打算将古文书带回自己的故乡，让村中的长老来解读上面的内容，克洛德则建议也可以去求助于语言学家。

由于探宝过程没有找到与"魔球"相关的线索，克洛德打算继续原本的计划，去克里克（クリク）坐船前往艾尔大陆。

流程 クロス洞穴

①在洞穴深处发生剧情进入记录点旁的隐藏房间。房间中有很多宝箱，其中左上的宝箱中可以得到“古文书”，调查最上方的宝箱会出现强敌ガーゴイル×2，这不是必打的敌人，如果不想打的话就别去调查宝箱。

②离开洞窟的时候会出现是否让セリーヌ加入的选项，选择第一项可以正式让她加入。セリーヌ是一位非常强力的同伴，建议让其加入。

CHECK POINT ■剧情发展到这里，前往クロス城可以触发PA“3つの目を持つ男”。触发后前往王城的途中会见到三眼男子エルネスト。这是让オペラ和エルネスト加入的条件之一，注意剧情发展到到达ヒルトン后这个PA就会消失。





来到克里克，将通行证出示给港口的船长，不过由于船上的货物还没有装完，所以目前船还没法出海。为了打发时间，克洛德等人准备去镇上转一下。来到喷水池广场的时候，克洛德被一个蓝头发的小个子男孩撞了一下，男孩离去后，克洛德一摸口袋发现钱包不见了。在港口打听了消息后，克洛德在镇上的酒吧前发现了刚才的那个男孩。男孩名叫凯迪尔（ケティル），他表示自己之所以偷钱包只是想吓吓克洛德。在其他孩子的眼里，他只是一个什么都不会的纨绔子弟，都不愿和他一起玩，所以他想证明一下自己并不是一无是处。克洛德并没有责怪凯迪尔，不过作为对其偷钱包的惩罚，众人决定让他作一回向导，熟悉一下镇上的各种建筑设施。

在镇上转了一圈之后，船终于可以出海了，不过此时却开始地动山摇起来，滔天的洪水吞食了整个港口小镇。在突如其来的灾难中，无数人失去了生命，而活下来的人也丧失了自己的家园，只能在山顶暂时避难。这种情况是肯定没法出海前往艾尔大陆的了，船长把通行证还给了克洛德，让他去克罗斯大陆东端的港口哈里（ハーリー）坐船前往拉克尔（ラクール）大陆，然后再转到艾尔大陆。

流程 港町クリク

①在港口与船长对话并将许可证交给他，之后前往广场会发生钱包被偷的剧情，在港口和右上方的孩子对话，然后去酒吧前就会发生剧情。

②与ケティル一起在镇上转一下，前往港口的孩子处，剧情结束后再次与船长对话。回到广场后发生クリク被毁的剧情，与船长和ケティル对话后就可以离开。

CHECK POINT ■在クリク可以触发PA“谜の预言者”（注意如果和船长对话的话，PA就无法触发了）。在这个PA中，前往广场可以见到神秘的预言者フィリア，这关系到本篇最终BOSS的形态。另外，对フィリア使用偷盗技能ピックポケット并成功的话，可以得到珍贵道具“ミスチーフ”，利用这个道具，每过一段时间就可以随机得到一些物品。



前往哈里必须经过玛兹（マーズ）村，由于旅途劳累，众人决定在那里稍作休息，况且那里正好是塞莉努的故乡。来到村中的长老家，发现长老正在召集村民们举行紧急会议，塞莉努的父母也在席间。事情是这样的，前一天傍晚，村里的所有孩子都无故失踪了，当时正在村里的纹章之森修行的纹章术士表示，有一批山贼闯入了纹章之森，而掳走孩子的就是这帮山贼。如想赎回孩子，山贼头子要村里准备50万元，并交出村中的传世之宝《密印之书》。为了救孩子，长老从其他地方请来了剑士，而该名剑士正是蕾娜的同乡迪亚斯。不过纹章术士却认为让外人来处理这件事不太好，而塞莉努的傲慢也让迪亚斯忍受不了，最后迪亚斯愤然离席。看不下去的蕾娜追了出去，决定和迪亚斯一起去救孩子们。而塞莉努则和克洛德组成了一队，表示要在迪亚斯之前先把该起事件摆平。

来到纹章之森深处，克洛德吃惊地发现之前所谓在森林中修行的纹章术士其实就是山贼头子乔装的，

山贼头子表示他已经解决掉了塞莉努的父亲，并准备了结克洛德和塞莉努的生命。愤怒的两人联手消灭了山贼头子，山贼头子倒地后，一颗熟悉的石块从其身上飞出，石块和之前阿伦身上的一模一样。

另一方面，蕾娜和迪亚斯已经成功救出了被抓走的孩子们。回到塞莉努的家中，蕾娜用治愈能力抢救了塞莉努的父亲，帮他捡回了一条命。克洛德和蕾娜准备离开村子的时候，塞莉努叫住了他们。为了感谢蕾娜的救命之恩，塞莉努的父亲邀请两人去自己家中休息一晚。塞莉努的父亲表示，“魔球”可能是一种特殊的能源物质，它能够释放特殊的能源来影响周围的生命，使他们魔物化。塞莉努的父亲建议克洛德一行到了拉克尔之后不要急着前去艾尔大陆，最好在拉克尔收集到充分的情报后再继续赶路。

由于村中的长老也没法解读古文书的内容，所以塞莉努建议众人到了拉克尔后去一趟著名的学者之町林格（リンガ），找那里的能人来解读古文书。

流程 マーズ村～纹章の森

①前往长老家发生剧情，レナ暂时离队。与长老对话并选择“泊まる”就寝，得到“泥靴”后前往纹章の森。
②纹章の森中的沼泽要装备了“泥靴”后才能渡过，在森林中会发生几场强制战斗，打倒BOSSヴァーミリオン后レナ归队。

CHECK POINT ■纹章の森的剧情结束后，前往港町ハーリー会听闻サルバ坑道中出现双头龙的消息，这样就可以前去触发收得アシュトン的剧情了。当然，如果想要收得オペラ和エルネスト的话也可以无视掉这条支线。

刚来到拉克尔城，从接待员处得知国王目前无法接见大家，不过城里马上就要举行武具大会了，如果获得优胜的话，说不定能在国王致贺词的时候见他一面。克洛德自然不会放过这个机会，报名参加了大会。在大会上，克洛德一路过关斩将，终于挺进了决赛。在决赛中，他要面对的对手是迪亚斯。尽管克洛德已经很努力，但由于和迪亚斯之间的实力相差过于悬殊，他最终还是没能获得冠军。不过由于克洛德发挥得还不错，迪亚斯也改变了之前对他不屑一顾的看法。

比赛结束了，但众人却被告知国王由于紧急公务无法谒见国民，失望的众人只好先前去林格寻找能够解读古文书的人。



流程 ラクール城下町

①前往ラクール城，与接待处的男子对话参加武具大会。前往城右边，选择一家武器店获得武具大会参加权。
②在宿屋中休息（注意如果选择了休息的话，在大会举行完之前是没法离开ラクール的），第二天前往城中的斗技场，和接待员对话后前往左边的休息室。
③在休息室中与4名参赛者对话，武具大会开始，在比赛期间有时要前往观众席与同伴对话才能继续后面的比赛，与ディアス的比赛会强制失败。

CHECK POINT ■武具大会就算失败也不会Game Over，比赛一共有4场，最后是与ディアス的决赛，剧情上一定会判定我方失败。尽管如此，还是强烈建议一定要取得前3场比赛的胜利，因为获得准决赛胜利的话，不但可以得到签约武器店赠送的武器和6500元奖金，之后还可以前往城中左边的小屋中，从老人ギャムジー处获得“シャープエッジ”，这是打造克洛德的强力武器的素材，所以一定要取得。想要获得准决赛胜利，最好将克洛德的等级提高到25级以上，这样胜算会比较大。
■“ミスリル”是打造克洛德的强力武器“エターナルスフィア”的另一素材，在流程上要到后半部分才能取得。其实只要利用技能“电波”，每次该技能升级时就有6%的几率得到它，这样只要克洛德的特技カスタマイズ等级够高（8级以上），就可以在武具大会之后立刻获得该强力武器（シャープエッジ＋ミスリル＝ミノスソード，ミノスソード＋ミスリル＝エターナルスフィア），对之后的冒险是非常有用的。
■武具大会后，当队伍人数在4人以上时，在ラクール会出现PA“时をかける少女”，前往城中时会遇到ウェルチ，选择第一项可以让她加入。
■如果之前没有让アシュトン加入，那么武具大会后前往ヒルトン的酒吧就会遇到オペラ，触发让她加入的剧情。

来到林格拜访了学者的家，谁知他的助手告诉众人，要见学者必须提前预约，不过由于学者是个大忙人，所以就算现在马上预约的话也得一个月之后才能和他见面。干等当然不是办法，于是蕾娜建议大家去镇上找找看有没有和学者关系不错的人，也许可以走后门。

在镇上的药店，克劳德等人从老板博曼（ボーマン）处得知，那个名叫吉斯（キース）的学者是他的朋



友，最近正埋头于古代书物的解读。听到克洛德等人手中有克罗斯洞穴中获得的古文书，博曼先是很兴奋表示愿意帮忙引见，不过马上就开始怀疑古文书的来历，显得有些警惕。为了让克洛德等人证明自己的确有深入洞穴获得古文书的能力，博曼让他们前往林格圣地(リンガの圣地)的深处采摘稀有药草。

按照博曼的要求在圣地深处取得药草后，博曼也遵循了承诺，把克洛德等人带到了吉斯的家中。吉斯对解读克洛德等人的古文书很有兴趣，答应帮众人解读。将古文书交给吉斯后，众人准备再次回拉克尔城，向国王申请前往艾尔大陆的通行权。

流程 リンガの町～リンガの圣地

①前往キース的家中发生剧情，之后去镇北方ボーマン的药店与ボーマン 对话。

②前往リンガの圣地，在深处采到"クラリセージ"或者"ディルウィップ"、并发生BOSS战后回到镇上的ボーマン处，之后再次前往キース家中发生剧情，然后回ボーマン家。如果之前プリシス没有加入的话，此时会出现让ボーマン加入的选项，选择第一项可以让他加入。

CHECK POINT

■第一次来到リンガの町会见到プリシス，退到大地图实行PA后再次找到她，选择第一项就可以让她加入。注意プリシス的加入是与ボーマン冲突的，如果想收ボーマン的话就不要触发这个PA。

■药草"クラリセージ"和"ディルウィップ"只能选择其一，如果获得其一之后，迷宫中其他位置的上述草药就会变成普通草药。建议取得的是更稀有的"ディルウィップ"，它位于BOSS战前的场景，将它交给ボーマン的话可以使ボーマン对队伍中全员的友情值+2。

回到拉克尔城下町，却发现这里已经成了另外一幅模样，原本热闹的城下町变得冷冷清清。听守城的士兵说，艾尔王国已经被魔物摧毁，成群的魔物正在涌向拉克尔王国，尽管拉克尔的前线基地正在抵御魔物的入侵，但拉克尔大陆的北方已基本沦为了战场，国民们都纷纷逃到拉克尔城中避难了。

克洛德等人在城中找了一圈，最后在地下的纹章兵器研究所找到了国王，同时也无意中听到了国家机密。为了对付魔物，拉克尔准备启动纹章兵器，不过纹章兵器目前还尚未完成。该项目的最高责任者是一个只有12岁的男孩，名叫里昂(レオン)，年纪虽小，但他却已经是一名博士。里昂表示，纹章兵器目前还差一个最后的素材，该素材在霍夫曼(ホフマン)遗迹中。由于士兵要输送到前线基地去御敌无法抽身去取素材，因此克洛德希望自己能够帮忙去取素材，一来可以减轻窃听国家机密的罪行，二来这也能给他们前往艾尔大陆提供机会。

在遗迹中成功取得"能量石"(エナジーストーン)并将它交给国王后，纹章兵器也即将进入最后的制作

流程 ラクール城～ホフマン遗迹

①与入口处的士兵对话，然后前往城中地下的纹章兵器研究所发生剧情，之后レオン会暂时加入。与ヒルトン港口的士兵对话并选择"准备万全！"后前往ホフマン遗迹。

②在遗迹深处获得"エナジーストーン"并发生BOSS战后回到ラクール城，与国王对话后レオン离队，之后前往前线基地。

CHECK POINT

■在ラクール城中与台阶上的ギャムジー对话可以得到"プレートメイル"，是个不错 的防具。在之前武具大会的休息室可以免费休息。

■ホフマン遗迹中可以发现很多开关，其中只有图中所示位置的开关打开后才会出现隐藏通道。打开开关都会发生爆炸，我方全员的HP都会减少，所以除了这个开关外其他开关都可以无视。

■如果オペラ已经加入并发生了见到宇宙船残骸的剧情，那么在得到"エナジーストーン"后离开迷宫时就会遇到エルネスト，战斗完毕后会出现选项，选择第一项エルネスト就会加入，如果选择第二项，オペラ会跟エルネスト一起离开。

■エルネスト加入后，前往リンガの町实行PA，在图书馆中就可以找到他。对其使用ピックポケット并成功的话，可以得到防御力惊人的铠甲"バトルスーツ"，给前卫装备以后流程前期的一般敌人根本无法撼其分毫，因此一定要取得。

■在前线基地发生剧情的话，就无法再回到ラクール和クロス大陆，这一点需要特别注意。



阶段。拉克尔王原谅了克洛德等人之前的“罪行”，同时又把一项新的任务交给了他们，让他们去前线基地支援拉克尔军。由于目前军队正在与来自艾尔大陆的魔物交战，无法向艾尔大陆方面出船，因此只有击退魔物才有可能前往艾尔大陆。说得明白点，克洛德等人要做的就是前往前线牵制魔物，为纹章兵器的完成争取时间。



在前线基地，克洛德等人碰到了同样被派来支援前线的迪亚斯。在克洛德的追问下，蕾娜终于说出了曾经发生在迪亚斯身上的惨剧。迪亚斯的家庭曾经遭到过山贼的袭击，他的父母和妹妹都在那场劫难中丧生，幸存下来的迪亚斯孤独一人，最后离开了村子。由于蕾娜和迪亚斯的妹妹年龄相仿，所以迪亚斯一直把蕾娜当作自己的亲生妹妹一样呵护。

经过了数日的抵抗，纹章兵器终于完成并被运送到了基地。纹章兵器的威力果然不同凡响，仅仅一炮，就将布满了天空的魔物变成了灰烬。拉克尔王准备趁热打铁，利用纹章兵器一口气攻下魔物们在艾尔大陆的老巢艾尔利亚。而克洛德等人关心的“魔球”的调查，则等平定了魔物后再进行也不迟。

在前往艾尔大陆的战舰上，一行人又遭到了魔物的袭击。出人意料的是，原本威力巨大的纹章兵器这次对付起魔物来竟一点效果也没有。大批的魔物迅速霸占了战舰，魔物们抢走了纹章兵器上的“能量石”，克劳德一行以及里昂全家都掉进了冰冷的大海。

流程 ラクール前线基地

①前往总司令官室，在武器库前的场景与ディアス对话，之后前往展望台发生剧情。
②在基地内与3人以上对话，前往展望台与シン发生战斗，坚持一分钟后战斗强制结束。
③前往总司令官室后再前往救护室，之后前往展望台发生剧情。回到基地内后自动移动到ラクール城。
④在船上与ストーンスタチュー×3发生战斗，之后与シン的战斗中强制失败。



克洛德醒来时，发现自己被海水冲到了艾尔大陆的海岸边，而蕾娜等人却都不知了去向。在自己的身边，克洛德发现了同样被冲到岸边的里昂。里昂虽然聪明过人，但毕竟只是个孩子，看到父母不在自己身边，立刻放声大哭起来。

安慰了里昂后，克洛德和他一起来到了附近的村落中。在那里，克洛德出乎意料地见到了蕾娜等昔日的同伴，但里昂的父母却还是不见踪影，里昂再次陷入绝望。村长表示，自从“魔球”落下以后，附近的魔物突然变得异常强力。当初“魔球”的落下地点艾尔利亚已矗立起一座巨塔，如今的艾尔利亚，已经彻底沦为了魔物的巢穴。克洛德一行准备立刻就去进行调查，在走之前，他嘱咐村长留意一下岸边有没有其他遇难者被冲过来，那也许是里昂的父母。

流程 エルリア集落

①来到集落与同伴汇合，前往长老家中发生剧情。如果是克洛德篇的话，此时会出现让レオン加入的选项，选择第二项可以正式让他加入。
②在武器仓库中获得各种装备，离开时得到“IDカード”。

在克洛德等人进入艾尔利亚塔（エルリアタワー）的时候，联邦军也已经收到了克洛德刚到埃克斯佩尔行星时发出的求救信号。利用转移装置，克洛德回到了联邦军的宇宙飞船，见到了自己的父亲罗尼基斯。父子团聚固然值得欣喜，但另一方面，危机也在降临。根据飞船中的探测系统表示，他们正在观察中的第4行星正在急速地改变轨道，向一个未知的能源体移动，而这个所谓的第4行星，就是埃克斯佩尔。照此趋势下去，埃克斯佩尔将在70多分钟之后撞上能源体，并在宇宙中消失。克洛德无法丢下埃克斯佩尔行星上的同伴们，他请求父亲给一点时间让他回去和同伴们告别。在克洛德的哀求下，罗尼基斯答应给他5分钟时间，5分钟以后，转移装置将强行将他带回来。

回到艾尔利亚塔之后，克洛德将自己的通信器放在了转移装置上，让转移装置把通信器当作克洛德本人带回了宇宙飞船。克洛德自己放弃了回到父亲身边



的机会，不过他并不后悔，因为此时他的同伴们更加需要他。

在塔顶，克洛德一行终于找到了一直在寻找的“魔球”，不过正当他要上前摧毁“魔球”的时候，却被一群打扮诡异的人所阻止。这群自称为十贤者的人来自奈德（ネーデ）行星，他们根据蕾娜胸前的项链判断她也是奈德人。十贤者企图使用“魔球”来改变埃克斯佩尔的运行轨道令其毁灭，而他们的最终目的，则是征服整个宇宙。以目前克洛德等人的实力，显然不是十贤者的对手，十贤者只派出了一人，就已经不费吹灰之力地将克洛德等人打倒在地。埃克斯佩尔最终还是撞上了能源体，十贤者利用转移装置回到了奈德行星，可他们没有想到的是，克洛德等人也被一起带了过去。

流程 エルリアタワー

①调查5F的牧师像，输入密码“もくしろく”后得到“カードキー”。

②利用“カードキー”打开红色的围栏，之后前往左边的区域克洛德会被传送回宇宙船，前往右边的区域则可以继续前进。

③与BOSSシン发生战斗，这次它的能力削弱了不少，不过这次必须战胜他，否则就会Game Over。

④与BOSSメタトロン发生战斗，坚持一分钟后战斗结束。

CHECK POINT ■当克洛德被传送回宇宙船后，利用ピックポケット可以从门右边的士官候补生处偷得另一个“バトルスーツ”。注意如果和ロニキス对话后就会继续剧情并无法再回到这里，因此要在与其对话前获得。



当克洛德等人在冲击中醒来时，已经处于一个完全陌生的环境中。一个老者的声音指引着他们，让他们通过眼前的转移装置来到了一座办公楼中。在办公楼中，众人见到了一位老人，而刚才指引克洛德的人，就是他。老人名叫纳鲁（ナール），是他们现在所在的这个中心市（セントラルシティ）的市长，而中心市，则是奈德行星的一个大城市。

纳鲁表示，奈德行星在37亿年前，是一个有着高度科学力的星球。当时，宇宙中的许多行星都渴望能够臣服在其光辉之下，不过这种依附并不是强制性的，当时的行星之间相互协作，是一种最理想的状态。然而，十贤者并不希望看到这种和睦共存的状况，而是希望统治整个银河。他们在企图占领奈德的过程中，与奈德的军队发生了激烈的战斗，最后，奈德军竭尽全力打败了他们，将他们封印在了一个特殊的空间中。在与十贤者激斗的过程中，奈德星人得出了进一步发展科学力的结论，有个叫做兰迪斯（ランティス）的博士提议奈德必须进行自我进化和封印。最后，奈德星人用自己的双手摧毁了自己的星球，而奈德星人则全部移居到了一个能源体中，这个区域由巨大的能源所笼罩，永远无法和外界联系。如今的奈德已经不是一个星球了，而是一个人工星球，叫做“能量奈德星”（エナジーネーデ），也就是之前联邦军所提到的高能源体。

后来，十贤者不知怎么从特殊空间中逃了出去，逃到了埃克斯佩尔星球。十贤者企图控制整个银河的野望直到现在仍没有发生变化，为了阻止十贤者，纳鲁认为光靠奈德人的力量是远远不够的，他们需要一种“异质”的力量来阻止十贤者，而克洛德的身上，则正好蕴藏着这股力量。

为了方便克洛德等人在能量奈德星的冒险，纳鲁市长建议他们先去找个飞行纹章生物赛纳德（サイナード）来当作坐骑。离中心市不远的北城（ノースシティ）有着巨大的赛纳德养殖场，先去那里一趟吧。在离开的时候，纳鲁叫住了蕾娜表示有话想单独和她说，具体内容克洛德等人并不知晓。

在北城的赛纳德养殖场，研究人员把克洛德等人的个人数据输入到了人工养殖的赛纳德中，不过此时赛纳德却意外地变得凶暴无比，如果不进行阻止，那么养殖场很快就会被它们给破坏。虽然克洛德等人最终制止了暴走的赛纳德，不过依然改变不了个人数据无法输入赛纳德的事实，也就是说，它们是没有办法

流程 セントラルシティ～ノースシティ

①与ナール对话，之后前往ノースシティ。

②来到ノースシティ后前往饲育场，与接待处的小姐对话，然后进入后面的馆长室，发生剧情后打倒サイナード。

③使用转移装置移动到ノエル的家发生剧情，如果队伍未满8人，则ノエル会暂时加入。

CHECK POINT ■前往セントラルシティ西侧可以遇到チサト，之后就可以触发一连串的事件让她加入了。当然队伍人数已经满了的话是无法令其加入的。

驾驭这些赛纳德的了。为了对克洛德等人负责，馆长将他们传送到了稀少动物保护区域，并把那里的管理者兼动物学家诺埃尔（ノエル）介绍给了他们。诺埃尔建议他们去寻找野生的赛纳德，因为臣服于在力量和精神方面战胜自己的人是野生赛纳德的天性，所以也就是说只要克洛德能够战胜赛纳德并用精神感化它，那么就可以将其收服。

为了寻找这个世界上最后一只野生赛纳德，诺埃尔将众人带到了南边的红水晶洞窟。刚一进洞窟，诺埃尔就感觉到了一种与往常明显不同的气息，身为动物学家的他很明显地感觉到动物们的杀气从洞窟中传出，而这种现象是以前从未出现过的。如果这些暴走的动物去袭击野生赛纳德的话，后果不堪设想。

来到洞窟深处，果然发现赛纳德正在遭到围攻，救下了赛纳德后，发现它已经受了重伤。面对奄奄一息的赛纳德，善良的克洛德不忍心再去与它战斗并令其臣服，准备回纳鲁市长处寻找其他交通工具。正当他们准备离开的时候，赛纳德却奇迹般地飞了起来，将克洛德等人背在自己身上，往天空飞去。

回到中心市，纳鲁市长表示以克洛德等人目前的实力是无法撼动十贤者的，他们必须去掌握奈德之力的根源，也就是悟得纹章术的真理。为此，克洛德等人必须去位于能量奈德星的四个试练场进行试练。



流程 红水晶の洞窟

①在深处打倒アルクメーネ，之后就可以收得サイナード作为移动工具了。
②回セントラルシティ，与ナール对话后获得"ルーンコード"和"リンクコンボ"。

CHECK POINT

■令チサト加入的道具"チサトの名刺"在洞窟中获得"鹰の羽衣"的那个场景，想要让チサト加入的话注意不要错过。
■如果队伍人数不满8人的话，打败アルクメーネ后ノエル就会要求加入，选择第一项可以令其加入。
■得到サイナード后就可以前往这个世界的任何地方了，推荐前往地图西边的フェイクギャラリー(位于力之场北方的小岛上，地图上不会显示，在岛上降落再走几步即可进入)，那里不仅可以买到一些比较不错的装备，还可以买到"マジカルラスプ"，这样就可以利用カスタマイズ和ブラックスミス打造各种强力装备了。
■地图东南方的アームロック虽然此时没有剧情，不过也可以先去触发PA。如果队伍中有ウェルチ和プリシス，并且ウェルチ已经习得了必杀技"怒りの铁拳"，那么此时就可以触发PA"人为的灾难"，这样ウェルチ就可以学会新的必杀技"大地の怒り"。
■如果アシュトン和プリシス都在队伍中(要两人互相的友情值在8以上)，且アシュトン已经学会了必杀技"ソードダンス"，那么前往地图东边的ファンシティ可以触发PA"ら一にんぐ？"，プリシス习得新必杀技"はろはろグラフ"。

利用从纳鲁市长处得到的古文密码（ルーンコード），克洛德一行解开了四个试练场的封印，并且解开了试练场中的道道难题，顺利完成了试练。

回到中心市，纳鲁市长表示为了支援克洛德等人，东北方的拉库亚（ラクア）已经结成了奈德防卫军。要做的准备差不多都已经做完，市长表示为了趁十贤者还未察觉的时候杀他们个措手不及，决定明天就大举进攻十贤者的老巢非纳尔（フィーナル）。决战将至，蕾娜等同伴询问纳鲁市长有没有办法联系上他们远在埃克斯佩尔行星上的家人们，不过市长的回答却让他们失望不已——埃克斯佩尔行星已经在碰撞中化为了宇宙的尘埃。不过事情还不至于让人绝望，市长表示如果利用时空转移罩的话，就可以将毁灭前的埃克斯佩尔行星转移到现在的世界，不过如果要让时空转移罩大到足以包围整个埃克斯佩尔行星，那就必须聚集能量奈德星上所有城市的能量。由于十贤者目前占领了非纳尔，所以能量奈德星无法聚集充分的能量，因此问题又重新回到了十贤者的身上。一句话，打倒十贤者是拯救包括埃克斯佩尔行星在内的整个宇宙的关键。

流程 知の场～爱の场

①前往地图上的四个试练点进行试练，知の场位于地图偏北方的小岛上，力の场位于地图西侧的雪山小岛，勇气の场位于地图最南方，爱の场位于地图中央的浮空小岛。四个试练点挑战的先后顺序不限。
②四个试练全部挑战完毕后回到セントラルシティ的ナール处发生剧情。

CHECK POINT ■知の场带有一定的解谜成分。迷宫中的镜子调查后可以转移到其他房间的镜子处。迷宫中可以发现黄色和红色的地板，站在黄色地板上后可以被传送到对应的红色地板处，注意黄色到红色是单行的，红色地板无法传送到黄色地板。该迷宫的目的是调查迷宫中的6 个开关，当6个开关全部打开后，地图中央就会出现新的转移点，这样就可以前去挑战BOSS了。



■力の场需要注意的地方是在迷宫中会遇到很多被怪物守护的开关，靠近的话就会发生战斗。战斗中这些怪物不会主动攻击你，而是会向画面右端移动，如果被它们移动到右端的话它们就会打开开关来封闭你前进的道路。如果没有守好开关而导致无路可走的话，到图中的位置会有选项出现，选择“やっほ～”的话会导致雪崩，这样就可以自动退到大地图重新挑战迷宫。迷宫中可以找到一个名叫“アトラスリング”的道具，作用是ATK变为两倍，但受到的全属性伤害加倍。其实只要装备了“パラスアテナ”等全属性伤害减半的防具，那么就可以抵消其属性伤害倍增的效果，令其变为一件非常实用的饰品了。

■勇气の场要注意的是，除了场景是死路的情况，如果来到下一个场景后立即原路返回上一个场景，就会被强制送到迷宫的入口，所以注意不要走回头路。在迷宫左上方取得“勇者の像”后(该场景是死路，所以返回不要紧)返回前一场景继续前进就可以挑战BOSS。

■爱の场的谜题很简单，只要触摸两个水晶球打通道路前进即可，BOSS ラヴァー的弱点是光属性。





非纳尔现在被十贤者布下了能量领域，赛纳德无法侵入其内，而非纳尔中的转移装置，也都由于非纳尔的居民因为害怕被十贤者使用而亲手破坏了。不过侵入非纳尔的方法也不是没有，根据奈德防卫军的调查，能量领域只覆盖到海底的100米深，所以从更深的地方就应该能够避开能量领域，从而侵入非纳尔。

乘坐潜水纹章生物侵入非纳尔，谁知十贤者早已做好了准备等候多时。他们为了测试新开发的对宇宙飞船兵器，不费吹灰之力就将联邦军的宇宙飞船卡尔纳斯(カルナス)摧毁——卡尔纳斯正是克洛德的父亲罗尼基斯所搭乘的飞船。愤怒的克洛德准备向眼前的刽子手们报仇，不过实力的差距依然大得惊人。眼看计划失败的纳鲁市长命令克洛德等人马上撤退。为了保证大部队撤退成功，奈德防卫队的队长玛丽安娜(マリアナ)独自一人留了下来，拖住了十贤者的后腿。

最初的战斗即以悬殊的差距宣告失败，众人为此感到非常失落。市长表示，之所以战败并非只是因为克洛德等人实力不够，和他们手中的武器也有很大关系。另外，市长还非常担心十贤者们手中的崩坏纹章，它原本由奈德星人所造，拥有着毁灭整个宇宙的恐怖力量，而“魔球”正是由十贤者通过该纹章的力量所制造出来的。

流程 フィーナル

①来到フィーナル与タキコドゥス和ミイル64发生两次战斗，之后在与ザフィケル的战斗中强制失败。
②回到セントラルシティ后发生剧情，前往アームロック。



为了帮克洛德等人打造强力武器，纳鲁市长将他们带到了位于阿姆罗克(アームロック)的纹章兵器研究所遗址。研究所中保存着其建所以来直到毁灭的这段时间内所有的贵重资料，而市长要让大家看的，是研究所毁灭前的那一段记录。

流程 アームロック～ミーネ洞窟

①在アームロック市街深处发生剧情，之后前往纹章兵器研究所的深处，发生剧情后再回到入口附近的转移装置处。
②前往アームロック入口附近的ミラージュ的家中，得到"ミーネ洞窟の键"。
③前往ミーネ洞窟，在深处打倒バーク获得"レアメタル"。
④回ミラージュ处，得到N.P.I.D后前往ファンシティ。

在记录中，蕾娜发现了自己的身世。她的母亲丽玛(リーマ)原本是研究所的所长，7亿年前，在研究所即将爆炸的时候，丽玛将蕾娜装进了时空转移罩内，利用爆炸带来的能量将蕾娜传送到了埃克斯佩尔行星。也就是说，蕾娜其实是来自7亿年前的人，她的亲生母亲已经不在这个世界上了。

在记录中，众人还发现了数据库的接入代码。市长将接入代码交给了阿姆罗克市的天才研究员米拉吉(ミラージュ)，让她帮助克洛德等人打造强力的武器。武器的设计图显示，这些武器虽然外表和一般武器没有什么区别，不过由于采用了反阳子物质，所以可以打破十贤者布下的能量领域。不过米拉吉表示，要让反阳子物质固定在武器上，还需要一种稀有金属，这种金属只有在米涅(ミーネ)洞窟中才能找到。

火速取得稀有金属后回到米拉吉处，米拉吉表示打造武器需要花上3天时间，她建议这段时间里克洛德等人可以去娱乐都市(ファンシティ)轻松一下。

CHECK POINT ■ミーネ洞窟中的遇敌率非常高，注意使用特技"スカウト"来降低遇敌率，否则会花上不少冤枉时间。洞窟中的宝箱先不要急着去拿，等打倒洞窟中的BOSSバーク后洞窟中就不会再遇敌了，那时候再去取会方便得多。

在娱乐都市，克洛德人可没有真正地闲下来，而是在斗技场中进行了对十贤者的模拟训练。3天后，米拉吉如期做好了反物质武器，并亲自把它们送到了克洛德等人的手上，众人终于拥有了与十贤者正面交锋的能力。

米拉吉回去之后，克洛德等人也准备回到中心市见纳鲁市长了，不过此时十贤者的其中三人出现在了他们的面前——这次可不是什么模拟训练。有了反物质武器的助阵，克洛德轻松铲除了其中的两人，不过另外一名先行离开的贤者则去追米拉吉准备暗算她了。

赶到米拉吉的家中，发现她果然已经遭到了贤者的暗算，解决掉贤者后，蕾娜用治愈能力帮米拉吉治好了伤口。而此时，市长的使者也赶来传令，让克洛德等人立刻赶往拉库亚。在拉库亚度过了激动人心的决战之夜后，最终的战斗即将展开。临行前，纳鲁市长将"结界纹章"交给了克洛德等人，表示万一十贤者起动了崩坏纹章企图毁灭宇宙的话，那么利用结界纹章就能改变其毁灭的对象，阻止全宇宙的灭亡。

流程 ファンシティ～ラクア

①在ファンシティ的斗技场中发生剧情，选择"ナールさんに会いに行く"后从ミラージュ处得到反物质武器。
②与ザフィケル发生战斗，离开斗技场时与ジョフィエル发生战斗。
③前往アームロック，在ミラージュ家中与メタトロン发生战斗。
④前往地图中央偏东小岛上的ラクア，在医务室中发生剧情，准备就绪后选择"はい、完璧です"即可进入决战前夜的告白剧情，之后进入最终迷宫。

CHECK POINT ■ファンシティ中有三种娱乐项目，包括斗技场、料理大会(クッキングマスター)和巴尼赛跑(バーニィレース)，获得胜利的话可以得到奖励，有兴趣的玩家不妨尝试一下。另外，在占卜馆中可以查看当前的游戏记录，包括宝箱入手达成率、IC的成功率，总存盘次数等等。
■在前往ラクア之前，最好先去ファンシティ发生PA，这样就可以在斗技场前遇到大难不死的マリアナ，剧情之后与她对话一次可以得到"シルバークロス"，再对话一次可以得到"スレイヤーリング"。
■决战前夜的告白剧情，会根据与主人公好感度的高低情况来决定告白角色。



经过重重险阻，克洛德等人终于来到了最顶层。最后一名贤者加百列(ガブリエル)倒下了，不过崩坏纹章也在此时起动，宇宙即将面临毁灭。在纳鲁市长和米拉吉的催促下，克洛德将结界纹章扔向了崩坏纹章。结界纹章发挥了威力，将足以摧毁宇宙的力量都转移到了能量奈德星上，很显然，一个小小的能量奈德星是无法承受这巨大的力量的，它即将在力量的冲击下化为宇宙的尘埃。然而，这一切却早在纳鲁和米拉吉的预料之中。为了保全整个宇宙，他们决定牺牲自己的星球，这也算是对奈德星人发明了崩坏纹章这种禁断之物的赎罪吧。

利用能量奈德星毁灭时产生的巨大能量，克洛德等人被时空转移装置安全转移，而与此同时，毁灭前的埃克斯佩尔行星也被拉回到了现在的时空。在获得重生的埃克斯佩尔行星上，克洛德等人开始了新的生活。



流程 フィーナル

①在入口附近同时与カマエル、サディケル、ラファエル三位贤者发生战斗。
②在5F同时与ハニエル和ミカエル两位贤者发生战斗。
③在7F与ルシフェル发生战斗。
④在顶层发生最终BOSS战后迎来Ending。

CHECK POINT

■与入口处的士兵对话选择"归る"即可退出迷宫回到ラクア。

■フィーナル是游戏本篇中最复杂的迷宫，注意看转移装置左上方的数字以确认自己所在的楼层，以免迷路。6F中有解谜要素，房间中的门要通过调整三个并排的开关来进行开闭，不过其中有几扇特殊的门要调查其他房间中央单个的开关才可以打开。6F右上方的房间中有3个宝箱，需要注意的是，6F入口左边的房间中的单个开关是用来关闭宝箱房间的门的，所以不要去碰，否则会拿不到物品。

■前面的三场BOSS战中，入口和7F的都没有什么难度，5F的相对来说比较困难。ミカエル的火属性攻击非常强劲，建议先把他打倒。

■最终BOSSガブリエル的HP高达50万，他的移动速度很快，攻击力自然也不会低。"ディヴァインウェーブ"是需要特别注意的一招，等画面中显示该必杀技名的时候最好离他远一点。当其HP减少到33万3333以下时，他会召唤出フィリア(就是之前的那个预言者)进行合体，能力得到进一步强化。建议队伍中同伴的等级在80级以上，这样对付他就会轻松一些。

■如果之前在クリク触发过预言者的事件，那么在碰过最终BOSS战前的存盘点后，回到セントラルシティ可以触发其后续PA。在PA中前往办公楼会遇到预言者フィリア，剧情之后可以得到令各项能力大幅上升的饰品"イスラティルフィア"。不过触发该PA后，最终BOSS将由ガブリエル进化为ガブリエル(强化)。ガブリエル(强化)的能力要远远强于ガブリエル，等级高达240级，HP为150万，想要打倒他，先将队伍的等级提高到200级左右吧。

■碰过最终BOSS战前的存盘点后，退出迷宫回到ファンシティ的斗技场，可以在斗技场中见到神秘老头(谜のじいさん)，与其对话后选择第一项可以回到虚拟的エクスペル世界。虚拟的エクスペル和毁灭之前基本相同，不过玩家可以利用赛纳德来移动了，如果想回エナジーネーデ的话，只要和アーリア杂货店前的ぺんぺん对话并选择第二项即可。在虚拟的エクスペル世界西南方的岛上有本作的隐藏迷宫"试练の洞窟"，里面的敌人都非常强力，对自己能力有信心的话就去挑战吧。

■在游戏中的总杀敌数在2000以上的话，那么标题画面中"新游戏"(最初から始める)的图标左上方就会出现一个星号，这样开始新游戏的时候就能够选择难度了。除了通常的地球(EARTH)难度外，还有敌人HP・ATK变为1.5倍的银河(GALAXY)难度，以及最难的宇宙(UNIVERSE)难度。

玩后感



排除城镇和迷宫画面上的偷工减料，对这次的复刻版总体来说还是比较满意的。当然，如果游戏能够加入随时存盘、加快对话速度等更加贴近掌机游戏的设定那就更好了。另外稍稍要抱怨的应该还是游戏的人设，本来PS版的人设就谈不上好看，这次的PSP却又变本加厉把人物继续"丑化"，实在是不知道厂商是什么审美眼光……



火热秘技

PSP 怪物猎人 携带版 2nd G

秘技

日版 游戏原名 モンスターハンターポータブル 2nd G

◆再次采取

每次做完任务后，在农场中可以采取一次各种资源。不过如果先在蘑菇、蜂箱等处进行采集后，再对其进行升级，就能再次采取了。



◆飞龙潜水

一些会在空中飞行的怪物有时会飞出场景的边缘再落下，在非常偶尔的情况下怪物可能会飞到水面上并降落（如密林的3区或4区）。这时我们就可以看到非常独特的一幕：飞龙振翅缓缓落入水中直至没顶，而后又会拍动着翅膀从水中飞出，十分神奇。

NDS 忍者龙剑传 龙剑

秘技

日版 游戏原名 ニンジャガイデン ドラゴンソード

◆隐藏要素

隐藏要素	获得方法
困难难度	游戏通关一次
画廊	游戏通关一次
特价商店	普通难度通关一次

◆生日快乐

游戏中附带了一个小彩蛋：如果玩游戏的日期正是NDS中设定的生日，在进入主菜单时会听到游戏中的人物说一句“生日快乐”。

◆女忍模式

要使用难度最高的女忍模式，需要先少将游戏通关一次。之后新开始游戏时，在红叶和隼龙的较量中使用红叶成功生存，在之后与红龙的战斗中再战胜它，就能开启新的女忍模式，这个模式难度极高，非常考验玩家的操作。



NDS Nintendo DS

机动战士高达 00

秘技

日版 游戏原名 机动战士ガンダム 00

◆隐藏人物、机体、关卡

游戏时如果是GOOD ENDING，在二周目就能获得王留美和三种特殊模拟战，模拟战1的内容是与所有势力的王牌机师对决，模拟战2是与其他主角战斗，模拟战3则是与三位强力BOSS的战斗。在完成模拟战2后可以获得隐藏机体；在完成模拟战3之后可以获得沙慈与ルイス。通关之后，再进入第一个任务就会发现该任务变成了动画第一集的内容（去干扰AEU最新兵器的演习）。





◆无伤过关

主天使高达变成飞行状态后移动速度飞快，不但能进行普通弹连射，还有追踪导弹。基本上只要围绕着敌人不断地按X键就可以轻松无伤过关。

这里为大家提供PSP的金手指修改方法。使用CheatMaster的玩家可以打开记忆棒里CheatMaster的文件夹，找到CHEAT.DB文件并用记事本打开，将下列代码添加到文件的末尾，就可以在游戏中实现相应的效果了。

PSP PlayStation Portable

怪物猎人 携带版 2nd G

金手指

日版 游戏原名 モンスターハンターポータブル 2nd G




```
ULJM-05500
_G MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
_C0 金钱9999999
_L 0x211FF090 0x0098967F
_C0 工会点数9999999
_L 0x211FF08C 0x0098967F
_C0 获得全部勋章
_L 0x811FD240 0x00060001
_L 0x000000FF 0x00000000
_C0 储存箱中道具99个
_L 0x81198DCA 0x03E80004
_L 0x00000063 0x00000000
_C0 身上道具99个
_L 0x81200848 0x00180004
_L 0x00000063 0x00000000
_C0 农场点数9999999
_L 0x011FF088 0x0098967F
_C0 获得冷饮效果
_L 0x108AF7A4 0x0000012C
_C0 获得热饮效果
_L 0x108AF7A6 0x0000012C
_C0 获得强走药效果
_L 0x108AF7A2 0x0000012C
_C0 获得千里眼效果
_L 0x108AF7AA 0x0000012C
_C0 获得鬼人药效果
_L 0x008AF50A 0x0000007F
_C0 获得硬化药效果
_L 0X008AF50B 0x0000007F
_C0 调和成功率100%
_L 0x205BE68 0x1000000D
_C0 猫猫技能点数
_L 0x211FF5BC 0x000F423F
_L 0x211FF62C 0x000F423F
_L 0x211FF69C 0x000F423F
_C0 所有设施全开
_L 0x211FFBD8 0x04040203
_L 0x011FFBDC 0x000F0303
_C0 商店价格全部10z
_L 0x8130ACE4 0x01000008
_L 0x1000000A 0x00000000
_C0 斗技训练全部完成
_L 0x411FF074 0x00050001
_L 0xFFFFFFFF 0x00000000
_C0 村长任务全部完成
_L 0x81199DEA 0x000B0001
_L 0x1000FFFF 0x00000000
_C0 集会任务全部完成
_L 0x81199DC8 0x00120001
_L 0x1000FFFF 0x00000000
_C0 斩味最高
_L 0x108AF78C 0x000001C2
_L 0x108B0272 0x000001C2
_C0 HR9
_L 0x01199E5C 0x00000008
_C0 在集会所喝一杯就醉(纯恶搞)
_L 0x008AF603 0x0000000A
```

游戏万花筒

栏目主持：胧月



ACG小测试



不久前，盛大的网游《龙神传说》放出了大量的NPC图片及宠物图片，其中不少都是我们很熟悉的，虽然后来诸如团长、酷栗宝、飞天猪、史莱克等经典形象被取消，但厂商还是留下一些熟悉的形象来让大众欢乐。下面我们就来个轻松的无奖小问答，大家只要猜出图片中人物（宠物）原型就可以了。答案在168页公布。



小松鼠



汤婆婆



僵尸妹妹



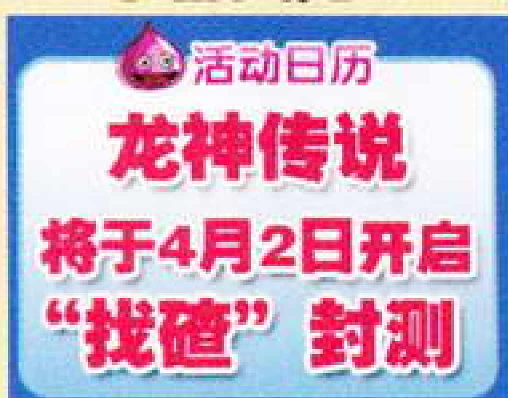
某战斗宠



某精灵宠



又一战斗宠2



▲出现在活动公告处的小怪物。



原游戏截图

最后，我们把其中火族的改变前和改变后的形象一同放出来，供娱乐之用。



原形象



改变后



武神装攻 大曾伽见参！



说起“《机战》系列”里的热血男儿，那曾伽少佐绝对是个中翘楚，他的座机“大曾伽”自然也体现着男人的铁血本色。这款由著名造型师大石凡设计的“最强造型”大曾伽就将机体刚劲的一面完全展示给了玩家。模型不仅有着曾伽标志性的“三式斩舰刀”，更有机体内藏的，被玩家们称为“西瓜刀”的守护者之剑 。模型还赠送了背部的推进器与各种首部、面部零件以供换装。虽说东西看起来很厚道，但是这价钱就有点夸张了，整套模型售价13400日元。不仅如此，这套模型还是限定版，就算有钱也不一定能买到啊。



■手持三式斩舰刀的英姿。







▲肩部细节的特写。



▲这才是大曾伽真正的姿态！



收藏神曲！下村阳子精选集发售



玩过《王国之心》、《圣剑传说》，或者更早一点的《前线任务》、乃至《Live a Live》的玩家，相信都会对游戏动听的音乐留下深刻的印象。而创作了这些动人曲子的，正是Square Enix旗下的才女下村阳子。如果你和雷伊一样也喜欢下村阳子的音乐，那么最近刚刚发售的这张下村阳子精选集《drammatica》就成为了一张不可错过的收藏佳品。



《drammatica》是下村阳子的首张创作精选，其中精挑细选了下村阳子过去创作的16首经典曲目，不仅包括了上面提到的那些知名作品中的经典旋律，还收录了目前尚未发售的游戏《最终幻想 Versus XⅢ》的概念曲《Somnus》，对于想要提前领略《最终幻想 Versus XⅢ》音乐的玩家来说，这是一个绝佳的机会。

这张精选集已经于3月26日发售，售价为3000日元，强烈推荐有条件的玩家收一张。



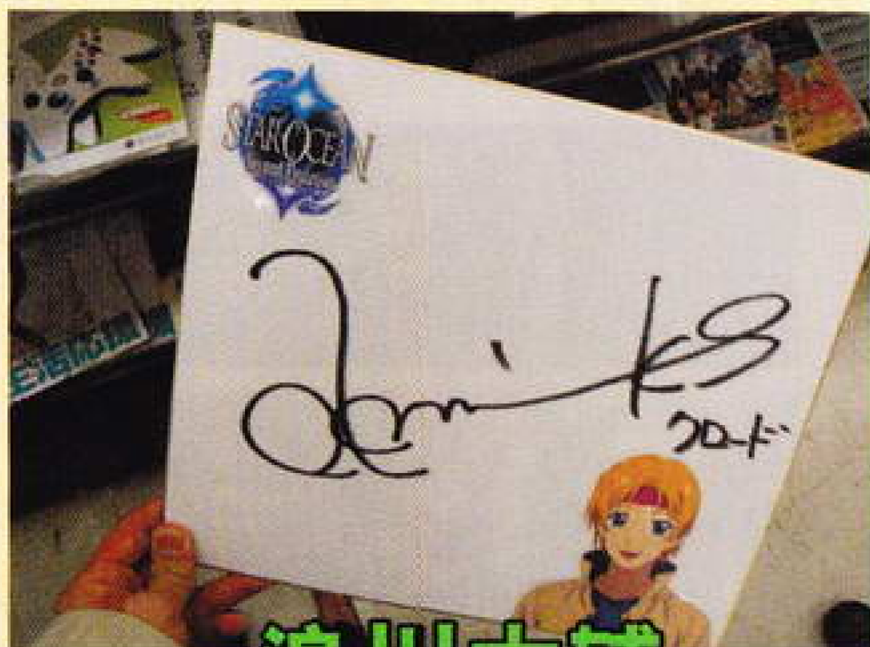
《星之海洋2 二次进化》声优豪华签名板

“《星海》系列”的最高杰作《星海2》PSP重制版已经发售，经典的系统、优秀的剧情，足以让RPG迷好好享受一阵子了。事先对本作有一定程度了解的玩家应该会知道其强大的声优阵容，而就在3月底，东京秋叶原各大店铺开始展示声优的主题签名版，使得本作人气进一步攀升。

这次书写签名板的声优有6位，分别是男女主角克洛德和蕾娜的声优浪川大辅、水树奈奈，阿修顿的声优石田彰，波曼的声优藤原启治，迪亚斯的声优杉田智和和普利西丝的声优钉宫理惠。



▲钉宫理惠的签名只能在这张集体签名的海报里才能看到。



浪川大辅



水树奈奈

▲这似乎是惟一一个能看懂的汉字签名。



石田彰



藤原启治



杉田智和

▲吐槽王的签名依然保持着一贯的恶搞风格。



《怪物猎人》小猪模型发售

在PSP上创造了奇迹的狩猎动作游戏“《怪物猎人》系列”终于迎来了新作的发售，想必广大猎人们现在都已再次投身于与龙的激战之中。虽然本作是一款加强版，但是首日的销量就已经超过了去年发售的《MHP2》，足以证实它在玩家中的人气，玩家开心之余厂商也是笑得合不拢嘴。

但凡有一定人气的作品，厂商一定不会放过可以在它身上赚钱的任何机会，本作也不例外，早前推出的“狩猎道具收集生活系列”和“扭蛋”系列都深受广大猎人的喜爱，现在借着新作发售的热度，连《怪物猎人》里的宠物小猪也要实现了玩具化了。

这套由Chara—ani推出可爱的小猪模型一共有8个款式，每个售价为350日元。这次小猪模型的样子主要来自《MHP2》，包括了“思い出ストライプ”、“绿と黑の冲击”、“はだかの王样”、“眠りを诱う白”、“天使のレオタード”、“魅惑のピンク”6个造型，另外两种则是没有穿衣服的“原始版小猪A”和“原始版小猪B”。这套周边已于3月底发售，对“《怪物猎人》系列”的周边感兴趣的玩家可以留意一下。


▲粉红色的小猪配粉红色的套装显得分外可爱。


▲这只“西瓜”可以吃吗？


▲白蓝相间的紧身衣显现出了小猪的“完美”曲线。


▲原来小猪也有皇帝的新装呀。


▲这到底是猪还是绵羊？（— —b）


▲“天使装”和其他装还有一个不同就在于小猪尾巴上的蝴蝶结是蓝色的。


◀最后来张小猪家族的合影。



最近业余时间研究了不少有关《Fate》的资料，实在是佩服负责剧本的奈须大神，造词能力和空想设定能力不是一般的强大。本次给大家带来的图也是以《Fate》为主，请大家慢慢欣赏吧。

栏目主持 宇轩

游戏美图秀





宇轩：这两张是可爱版的Saber，是不是感觉很特别呢？

胧月：不就是露个小内裤么…-…



宇轩：TONY大神绘制的老图，相信不少读者都看过了。

胧月：嗯，这才有Saber的神韵啊。

宇轩：前些天收到读者来信，竟然说美图秀看不到泳装MM了。怒之，这就放一张泳装版的凛。

乌冬：貌似还有一个MM来信要求放BL图的，怎么办？

宇轩：无视……





宇轩：这张是PSP游戏《Fate/老虎斗技场》的官方OST封面，萌化的《Fate》角色们也很有趣呢。



宇轩：应“小”部分读者要求，我们这里就放一张Rider御姐的图。（注意此图含有一定血腥成分）

宇轩：最后我们再为MM读者们献上两张女性向的图，一张是同人版《FF Ⅶ》，另一张是很有《FF》风格的原创图，希望各位喜欢。





米饼教室

栏目主持：米饼



在上辑的米饼教室中，我们为大家介绍了如何使用CXMB来为你的小P更换主题，想必各位同学们看到那华丽的界面应该都已经安装了这款插件了吧。在这一辑“米饼教室”中，米格将会为你详细介绍如何通过这款插件来自己打造个性主题包，把小P装扮得更加漂亮！

米格：饼干怎么今天眼睛这么红啊？

宇轩：这还用问，还不是当“猎人”杀红了眼嘛！

米格：那也要注意休息啊。来给你介绍个新朋友，XX眼药水，它的功能独特，清爽的感觉一定让你难以忘怀……

软饼干：(—_—|||) 你小子什么时候成了推销员了……

宇轩：咦？米大你的PSP这是怎么了啊？开机黑屏，记忆棒还闪个不停，是不是变砖了啊！

米格：你的小P才变砖呢！尽说些不吉利的。刚刚是在制作CFT主题包，你看，现在不就OK了嘛！

宇轩：PSP还能自己制作主题包？我以为一定要电脑才可以呢。

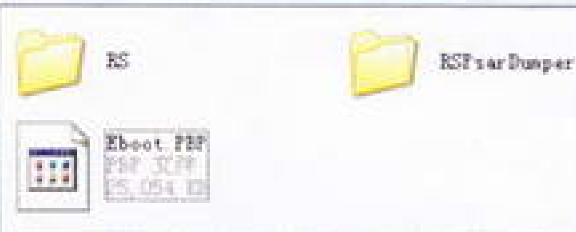
米格：电脑、PSP都可以直接生成主题包啊。

宇轩：有这种事？那还是请米大快点来给我们介绍吧。

软饼干：(完全被二人无视了……555。)

CXMB主题包制作

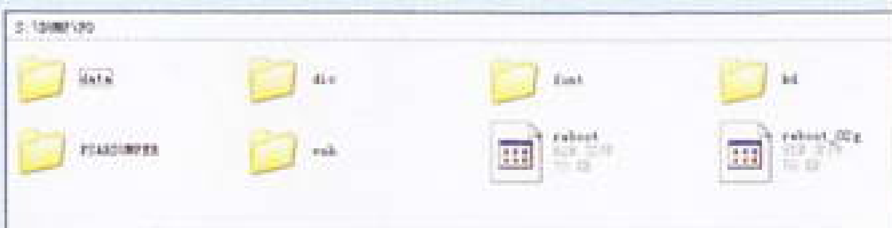
1 在上一节课程中我们已经教过大家如何使用CXMB插件以及如何更换主题。为了能够在PSP上生成CTF主题包，我们还需要从固件升级包中提取解密过的3个特定PRX文件，以便CXMB在生成主题包时使用这些插件来进行资源的打包。而最新的CXMB v3.1完整版傻瓜包中已经包含了这些文件，如果想自己提取，还需要用到RSPsarDumper最新版，下载这款软件后解压，将获得的RS文件夹复制到记忆棒根目录下，将获得的RSPsarDumper文件夹复制到记忆棒PSP\GAME380目录下，之后再将3.90官方升级包文件名称修改为Eboot.pbp，复制到记忆棒根目录下。



2 选择“游戏”→“Memory Stick”，确保记忆棒有50MB以上的剩余空间，在PSP上启动RSPsarDumper，进入后按下□键就会开始提取过程，提取过程完成后，程序就会自动返回XMB界面了。



3 在记忆棒根目录下找到DUMP文件夹，这里的F0目录下存放的就是我们刚刚从固件升级包中解密提取的文件了。在其中的vsh\module目录下找到paf.prx、common_gui.prx以及vshmain.prx这三个PRX文件，将其复制到记忆棒中的cxmb\support文件夹下即可。



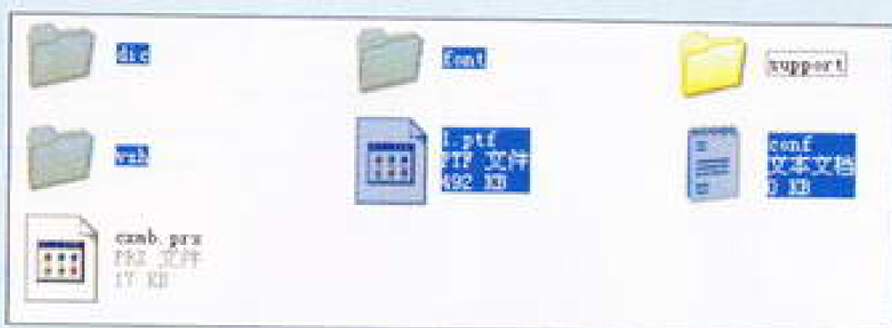
4 将网上下载的或是自己制作的、本来用于替换固件中主题素材的文件夹复制到记忆棒CXMB目录下。一般主题包由两个文件夹构成，一个是Font，里面是PSP使用的各国语言字体文件，而另一个是VSH。VSH中包含的是主题图像素材，其中Resource目录下包括了各种图标素材，而Module目录下则是一些特效文件。拷贝完成后千万不要关机。



5 通过Sony官方提供的主题包制作程序制作一个只含有预览图和预览图标的PTF主题包文件，并将其保存到记忆棒的CXMB目录下，预览图和预览图标将会在之后成为我们创建的CTF主题的预览素材。这里我们名为以1.ptf文件为例继续下面的介绍。



6 再在CXMB目录下创建一个名为conf.txt的文本文件，在里面写上"1.ctf"，待会儿在制作打包的CTF主题时就会自动搜索1.ptf来制作主题包的预览图和预览图标了。重新启动PSP，CXMB插件就会自动在记忆棒的PSP\THEME目录下生成1.ctf主题包，接下来只要按照上辑介绍的步骤将其更换为当前主题即可。



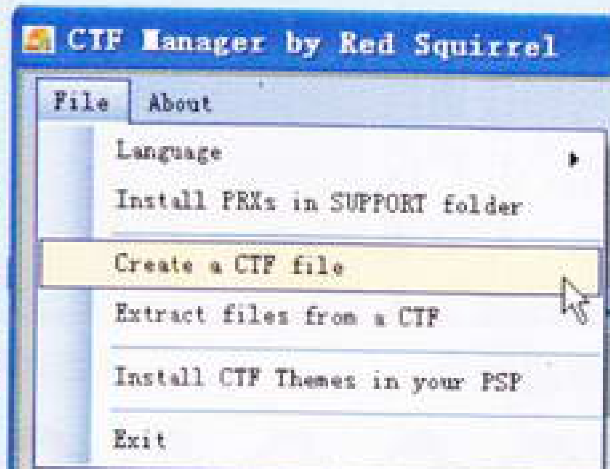
7 除了使用PSP来制作CTF格式的主题外，制作小组还为我们提供了一款可以在电脑上生成CTF主题的软件，不过这款软件采用指令化操作，用起来确实比较麻烦，好在国外网友为制作了这款名为CTF Manager的图形前端，让主题制作变得更加简单。下载后双击CTF Manager.exe就会弹出软件界面了。



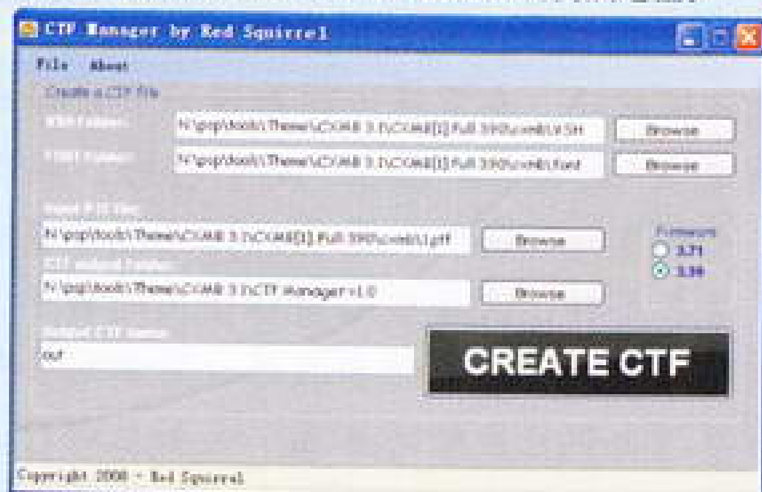
8 这款工具使用时同样需要用到从固件中提取的paf.prx、common_gui.prx以及vshmain.prx这三个文件，需要玩家根据上述方法提取后，再添加到软件中来。如果你下载的软件中缺少这三个文件，打开软件后首先就会进入固件文件选择菜单，界面右下角是添加的固件版本，然后三个文本框中输入对应文件的路径即可，我们也可以点击右侧的"Browse"浏览按钮通过文件浏览窗口选择这三个文件。选择好后点下方硕大的"INSTALL"按钮即可完成安装。其实你也可以手工将这三个文件复制到DATA\support目录下对应固件文件夹下。



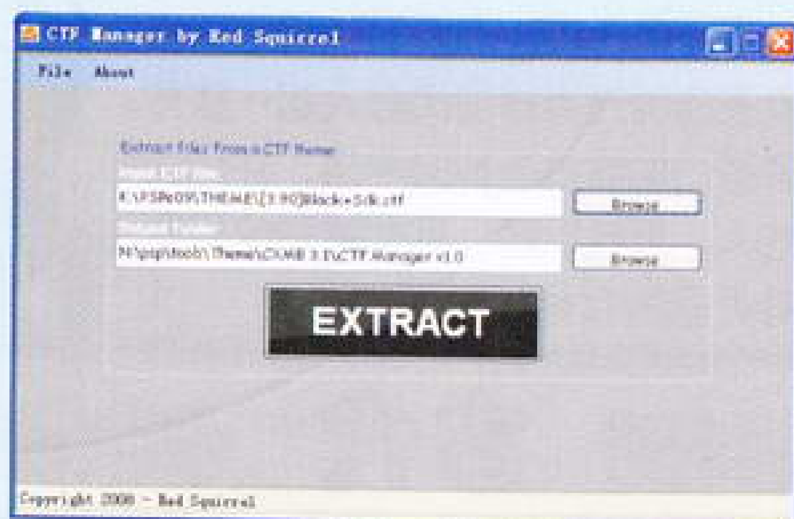
9 点击软件顶部"File"菜单，第3至5项就是软件的三个主要功能了：创建主题包、解压主题包、向PSP安装主题包。



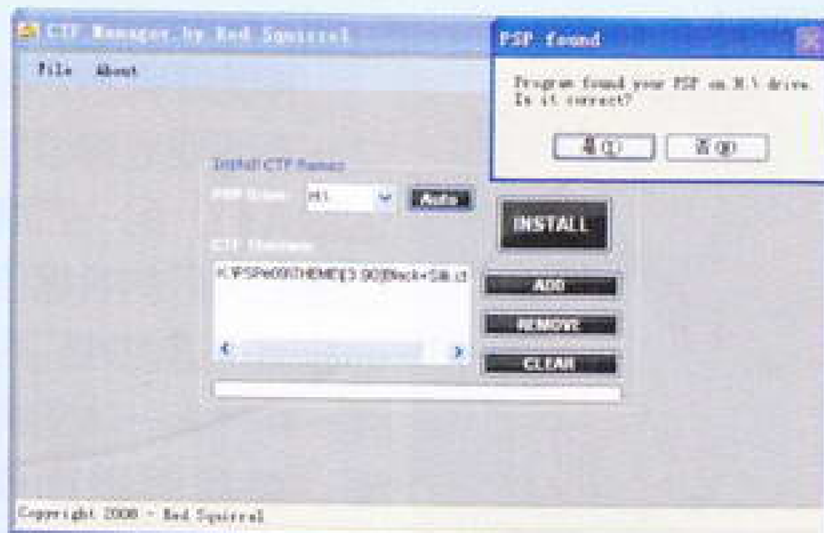
10 首先我们来看看创建主题包，主题包素材往往由VSH和FONT两个目录构成，在创建界面我们首先将这两个文件夹的路径填入，接下来第三行需要输入提供预览图和预览图标的PTF文件路径，第四行文本框需要填入生成CTF主题包的路径，最后一行填写生成主题包的名称。填写完后按下右侧的"CREATE CTF"后就能完成转换过程。



11 如果想从其他主题包中提取制作素材，我们可以进入解压主题包界面，第一行写入想要解压的主题包文件路径，第二行写上解压出来素材文件的存放路径后，按下最下方的"EXTRACT"按钮就能完成解压过程。



12 如果想要将制作好的主题包添加到PSP中，我们可以将PSP通过USB模式首先与电脑相连，然后进入软件向PSP安装主题包的模式，点击Auto按钮软件就会自动识别到PSP的记忆棒盘符，之后点击"ADD"按钮将想要添加的CTF主题包加入列表后，再按顶部的"INSTALL"按钮即可自动将主题包复制到记忆棒中。



宇轩：原来制作CTF主题就这么简单，我这就去翻箱底找素材，做个SOS团主题去。

米格：某人的恶趣味又爆发了。(—_—) 不过话说，饼干人怎么不见了？

软饼干：zzzZZZ……（从桌子底下传来了响彻云霄的鼾声。）

轻松日语教室

文 胧月



孩提时代，在系统地接触游戏和动漫前，我的概念里“巫女”和“女巫”是等同的。联想起形象，大概有如下特征：宽大的黑色或蓝色尖顶圆帽，老态龙钟，尖得可以当锥子用的鼻子，长而锋利的指甲，圆溜溜的水晶球，时不时会手持大木勺搅拌大锅里浓绿的沸汤……如上种种，这些“巫女”能给人留下深刻的印象，却绝对跟“萌”字挂不上边。自打役小明带着前鬼和后鬼(国内翻译为“鬼神童子”和“精灵童子”)来到国内电视台作客，而桔梗又在孩子们捧着的“闲书”里惊艳登场，动漫迷们心里的某些东西被点燃了——巫女姐姐原来是这么漂亮的。

小谈巫女



巫女，又名“神子”(みこ，读音MIKO)，是日本侍奉大和神明的女性。巫女在古时充当神的代言人这一身分，据说她们能够聆听神的声音，并传达给其他人。近代以后，巫女就变成只活动在神社里的女性工作者了。

古代

在日本古代的宗教观里，神是居无定所的。要聆听神明的指示，就必须通过特定的仪式，让神暂时寄宿到某个凡人的身上，该过程被称作“降神”或“神灵凭依”。担当这一职责的女性称作“巫”(ふ/かんなぎ)，而男性则对应为“觋”，普遍认为这就是巫女的发祥。



▲古代著名巫女卑弥呼，被视为天照大神的化身。

神明降临后，巫女一方面要把神谕传达给人们，另一方面也要把人们的祈福告诉神明，这时她们会跳一种神人一体的舞蹈，该舞蹈被称作“神乐”。日本神话传闻，天钿女命为引诱天照大神从洞穴中现身，所跳的舞蹈就是最古老的神乐。

中世纪

中世纪后，日本各地的神社都需要有巫女的神乐侍奉已经成为惯例。这个时期的巫女不再显得那么神秘，活动范围也不局限在神社。她们经常接受老百姓的委托，参与一些祈祷或镇魂的民间活动，沾染了浓厚的民俗色彩，歌舞伎的始祖出云阿国就诞生在这个时期。阿国本是出云大社的巫女，她把本是专门用于神事的神乐通俗化，让它作为一种普通的民间艺术传播开来。



▲出云阿国

近代和现代

日本明治维新后，神社和祭祀制度被政府强制性地复古化，民间巫女的降神仪式被明令禁止。虽然有“巫女禁断令”，可变相打着神社或教派神道所属旗号的巫女们依然持续着活动。此外，还有一些神社开始雇佣短期巫女，这些巫女不再是祭祀的主角，而是作为主要神职人员的辅助或成为专门奉献神乐的舞姬。在这个时期，成为巫女已经没有什么特殊要求。只要是身心健康的女性，谁都有可能担当巫女。不过绝大部分情况下，本职巫女一般是主要神职人员的女儿或近亲。



Tips

误区 巫女的『处女性』

由于巫女工作性质的特殊，人们一般都会认为“纯洁的身体”是成为巫女的必要条件，其实并非如此。从日本历史上看，古代巫女并无此方面的硬性规定。反倒是明治维新后，基督教带来的贞操观念(如耶稣是处女所生)影响了巫女选拔上的要求。至于现在，在日本的《雇佣机会均等法》下，更不会有人在招聘巫女时特意加上这么奇怪的一条。

ことわざ

ことわざ，写成汉字为“諺”，顾名思义是日语中的谚语或成语。让我们先来看一个简单的例子——“水を向ける”。这是一个谓语和宾语构成的短语，用罗马音则标注为“mi zu wo mu ke ru”，原意是指巫女在降神仪式前把代表贡品的水进贡给神像，引申为“套别人的话、试探对方的心思”的意思。

日语中ことわざ的形成和中文很相似，既有采用古代典故的(多来自中文，对应中文中的“成语”)，也有活用一些民间俗话的(对应中文中的“谚语”)。下面就给出一些例子，大家不用详细分析它的语法构成，只要能掌握其含义，并知道读法，今后就可以直接使用。



成语型ことわざ范例

原词	读法	译文
上善は水の如し	jyo— zen wa mi zu no go to shi	上善若水

道家典籍《道德经》中的一句，鉴于这本典籍的艰深和不可译性，我就不对该词的原意多作解释了。只是在当今日语中，“上善若水”已经不仅仅是对“道”的描述，还被引申为酿酒业的专用词汇，意思是“最好喝的酒应该像水一样”。我对酒无甚研究，欢迎懂酒的读者(未成年不可)指教一下个中含义。

俗话型ことわざ范例

原词	读法	译文
三人寄れば文殊の知恵	san nin yo re ba mon jyu no qi e	三个臭皮匠，顶个诸葛亮

文殊菩萨在日本是智慧的象征，字面意思就是三个不太聪明的人聚在一起，讨论出来的结果也能像文殊菩萨的想法一样巧妙绝伦。



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



做这辑的“掌门人”时，正赶上今年的第一个短假——清明，小编当然没有休息，毕竟给各位读者朋友及时奉上好看又实用的《掌机王SP》才是我们的目标，不知道各位朋友们的这个短假过得如何？把你的游戏及生活中的快乐、想法、心事都写信告诉我们，让我们通过小小的“掌门人”，实现和全国掌机玩友的沟通和交流。

小编故事之劝吃饭

某日中午，编辑部某角落
马修：走，乌冬，吃饭去。
乌冬：（手捧PSP）哎，好，马上，等我把这个地方打过去。

5分钟后

马修：乌冬，怎么样了？
乌冬：（依旧手捧PSP）快了、快过去了……

1分半后

乌冬：哎呀——算了，你们去吃吧，我不去了……
马修：别上火，饭该吃还是要吃的。
乌冬：我不去了，不吃了……
马修：想不开呢，你说你打游戏为了干嘛？
乌冬：为了嘛……
马修：写攻略！写攻略为干嘛？
乌冬：为了，呃……
马修：挣钱！挣钱为干嘛，吃饭！所以吃饭才是最重要的！
乌冬：（头晕眼花地）好，那走吧……



一般给小编写信，信是我自己写的，装入信封是我哥装的，幸运贴花是我弟贴的，送入邮筒是同学帮的，送到兰州是邮局的人干的，拆信是读者服务部的人拆的，信是小编读的。不知道这7项哪项出问题导致我的信没上“掌门人”、没中主机。以后前4项我自己来，我就不信上不了“掌门人”，中不了主机，但如果是后3项出了问题那我就回天乏术了。

包头 佟文韬






马修： 如果真中了主机，那奖品该怎么分呢……

雷伊： 嗯，看来这次的来信是你自己装的信封、贴的贴花、送入邮筒的，所以就成功登上“掌门人”了。（笑）

马修的诅咒？

谢谢米格大人，终于让我上了“掌门人”，不愧是我看中的米格，前途无量啊。马修，本人很生气，后果很严重！从看到你写的祝我鼠年顺利后，下午我就把脚给崴了，脚踝肿得像一个鸵鸟蛋似的，幸亏没骨折，要不然我的前途没了，谁来支持中国Galgame事业？谁来支持《掌机王SP》？谁来建设祖国，谁来……这样吧，为能使我的脚快点痊愈，特要求马修速寄PSP和NDSL各一台给我，让我好固定我的脚。

小寒寒

宇轩： 为了Galgame大业，小寒寒同学。你要坚持住。

马修： 我特意帮你询问一下医生，医生说，用PSP、NDSL来固定脚踝的效果并不好，最好还是用木板固定。另外医生也说，如果没骨折，其实也用不着固定的。

写信那人

我原来一直都不确定我的信你们可收到否，因为我初次去信是投“交流空间”的信息部分，但一连7辑也未见登出，所以也没抱希望……上个星期，我买了《掌机王SP》82辑和《NDS宝典》，回来后我还是像往常一样翻开“掌门人”看，当读到66页的《NDS一去兮……》时我还是照样把文章读完，之后脑中浮现一句话：“这人那么傻”，很快我就后悔自己想到这句话了，因为这字眼太熟悉了，我猛地看一下署名，天啊，这不是我自己的信吗？不知为什么，我开始脸红，心情也像一台乱了码的打印机……我相信这是我收到的最好的礼物了。另，马修，我收回“诅咒”你的话，因为我的NDS借出去两天后回归了，而且还多了一台（堂弟把同学的也弄来了），我们就这样每天都沉醉于联机了，不过一星期后机子又给送走了，现在最想的就是找能位联机的朋友了……

深圳 李行

马修： 呵呵，越看越眼熟的感觉……前几天我在网上看篇文章觉得蛮有意思，也觉得很眼熟，最后才想起来原来是自己在2002年胡乱写在网易社区的东西。至于你说的脸红心跳，多来信吧，刊登得多了自然就习惯了。

乌冬： 联机真的非常有意思，这里祝你早日找到联机的朋友同乐。

马修负责"掌门人"

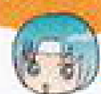
Hi，马修，本来打算写给乌冬的（好吧，我承认曾经把你们两人当成同一个人），可"掌门人"是马修你负责啊。

昨天买了"强袭三装备"，这个2003年就出的模型现在才买，是因为重看了一次《SEED》。说到买，最近入手了NEW GBA，把钱都用光了，这个月的零用钱都给了任天堂和Bandai了。所以我说，任天堂果然是个老不羞啊（被善良的雷伊拖出去打）！

什么？胧月是GG？我无语了

不是我说，盲哥的样子，能看书么？

潮州 油条



马修：其实，该写给谁就写谁好了，本主持人可是非常大度的。



胧月：不知这位同学，现在又有没有看《高达00》。另外，我是GG很奇怪么？



雷伊：我很热爱和平的，不会因为这点小事出手的……



宇轩：听没听过一句话，叫"眼盲心不盲"，这话虽然不是为盲先知所创，但用来形容盲先知还是很贴切的。



盲先知：所以说，看书的话，心眼足矣。

致小编（节选）

轩哥，编辑中我对轩哥的印象应该是最好的一个了，轩哥在很多栏目中都有戏份，十分了得呢（虽然大多是被欺负），不过轩哥你是又读书又工作又玩游戏又看动漫又控LOLI又吃饭又睡觉又被欺负，你真是让我佩服呢。现在美图栏目由你掌大权，你就把造福广大男同胞的图狂贴吧！

雷伊，你的"黄金眼"办得很好呢，我拿到《掌机王SP》后都是先看"黄金眼"的，清楚简明的评语是很不错的，若遇到评分中有自己曾玩过的游戏时，也是很激动人的呢，你要加油，把"黄金眼"办成"钻石眼"。

马修先生，不知为什么，我一见马修二字就觉得有一种很正式的感觉，所以就用了"先生"二字。而且个人觉得马修就是小编中的Leader，因为"掌门人"与"上帝的意见"都是你的栏目，所以你一定是看信的那位大哥，而且一般是主编级的人才能对读者的意见做答复吧，所以，嘿嘿……拍马的话我也不多说了，也不在你面前来什么鬼人化乱舞了，能让我露一小脸……

贵州 谢谟





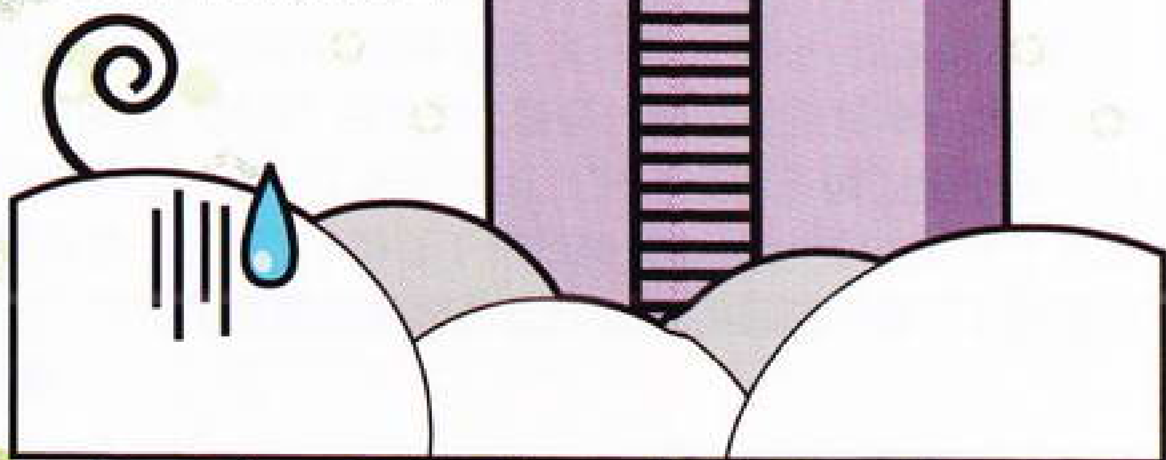
宇轩：过奖了，其实我很低调的。至于放图嘛，尽量照顾多数读者的爱好啦，呵呵。



雷伊：没交"黄金眼"的抓紧了，读者对我们寄这么高期望，我们可不能辜负了……



马修：关于我，您猜对了一半，信确实是我看，问题确实是我回复，不过头头确实不是我，至于是谁嘛，大家自己揣摩去吧。







亲爱的小编们，我想死你们了！你们太有才了……我喜欢你们的书，在我的带领下，我班已有不少人都看起了《掌机王SP》，相信在不久的将来，你们又会多一部分读者。说起我是怎么知道《掌机王SP》的，那还要追述到不久的将来——不，是过去。那是在近一年以前，我向邻居借个GBA玩。然后有一天去要好的同学家玩，得知他竟然有GBA SP！（不爽啊……）于是我就问他有什么游戏，他拿出几张卡，其中我看到有一张足球标志的卡，拿出来就玩了起来，游戏的名字叫《快乐足球》，开始不明白怎么玩，后来他告诉了我玩法……虽然不太明白，但是最后还是赢了，我很高兴，就喜欢这个游戏了。后来得知还有秘技，就向同学借书，就此我得到了《掌机王SP》第41辑，不久就一发不可收拾了。

爱喝牛奶的猫

**马修：**相信每个读者接触《掌机王SP》，都有一段自己的故事。这里，小编也很高兴能通过我们的《掌机王SP》结交如此多素谋面的朋友。在此谢过大家的支持，我们也会继续努力，大家发现问题也及时提给我们，让我们一起把我们大家的《掌机王SP》办好。

盲先知二则

盲先知，姑且先这个叫吧先，79辑盲先知出现，从《啪嗒砰》，到自我介绍，并到小编寄语，我开始注意你，总结：是个特别的人。再到80、81辑，你所谈到的都与音乐有关，因此猜下游戏和音乐的爱好比是6：4或5：5吧！又到最近82辑，我从很多方面思考又综合了前几辑的研究，总是让我感觉自己非常了解你，我非常大胆地预测一下你的性格（又无十成把握）：生活中低调但不缺乏娱乐，工作上基本属于实力派的……以上并无恶意哦。我也很喜欢音乐，只不过听得七零八散的，哪首好听就听哪首，现在在你面前班门弄斧一下，推荐一首歌，我只知道它是荷兰乐队的，挺劲爆的。歌名叫《Taivas lyo tulta》，希望你会喜欢，致敬！

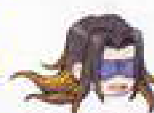
深圳 李行

**盲先知：**我听音乐其实也是杂七杂八的，什么都听。结果就是虽然各种音乐都知道一点，但是没有一个是非常了解的，真是惭愧。不过多接触各种类型的东西，收获也会更多吧。

**马修：**前半部分我来回答你，盲先知确实喜欢音乐。生活中和工作中的低调和实力派也都被你猜中了。李行同学看人还真准呢。

好久没给你们写信了，这次看完“专题企划”之后，觉得盲先知太有才了！因此决定写信夸夸他。同时也佩服一下雷伊兄，竟然拿众人最有怨念的PSP钓鱼……看来不是雷伊太有钱，就是雷伊太天真（自以为鱼儿会上钩）。我觉得本次专题最出彩的就是假想方案了，而且《牧场》的方案蛮可行的，因此我决定试一下，在此佩服一下盲先知的想象力，这么“假想”的方案他都想得出来！下面这个问题大家一定要回答我：紫枫到底是做什么工作的？文编？不是！美编？不像！莫非他是传说中的“幕后黑老大”？

甫之道

**盲先知：**谢谢读者朋友的夸奖，我会继续努力。

**雷伊：**这个，是画师的主意了。其实大家只要留意小编寄语就会知道，小编中喜爱钓鱼的并不是我。

**马修：**紫枫确实是如假包换的真・美编。

**紫枫：**美编能从外表看出来么……何况紫枫也没暴过长相。

上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

漫画取代了小说？那漫画真的很“233”。对了，“自由谈”的稿费是多少？

婉美 Kiss

马修： 其实小说和漫画是不同的栏目。“自由谈”的稿费嘛，嘿嘿，看你写的篇幅和质量啦。

我觉得老是反光看着难过类，《UCG》也是，还有这盘的质量……呵呵。

tongrus

马修： 反光的问题啊，这个是铜版纸的负面问题，在意的话，就注意光线吧。

我本人平时手汗比较多的，拿书（《掌机王 SP》）看久拉就很易弄到书掉色。但看其他书不怕的。不知道有没有同感的人？书易掉色，希望小编能正视这个问题。

Alexlai

马修： 目前我这还没发现掉色问题，如果大家的书也出现掉色现象，请一定告诉我们啊。

就是那个“口袋光环”，你们的 miniDVD 实在是折磨播放器。

雨の剑

马修： 从 84 辑开始我们专门对 mini DVD 进行了改进，欢迎大家把各位的 84 辑“口袋光环”的盘质量告诉我们。

ACG 小测试答案

下面就是《龙神传说》中一些似曾相识的宠物、怪物以及角色的原型，按照《ACG 小测试》页面的图片次序来给出答案，你都答上来了吗？

电松鼠（口袋妖怪） 嗯莫族（最终幻想） 莉莉（恶魔战士）

小火马（口袋妖怪） 雷吉阿伊斯（口袋妖怪）

亚古兽（数码宝贝） 史莱姆（勇者斗恶龙）

卡卡西（火影忍者）

大家来找碴

从本辑开始，我们在“掌门人”栏目专门开辟了“大家来找碴”这么一块地方，供小编及广大读者朋友们指出《掌机王 SP》的错误问题所在，该找碴找碴，该拍砖拍砖，在此先拜托各位读者朋友了。这辑我们来刊登 84 辑的一些问题。

第一砖

93页，《口袋妖怪突击队 融合》玩后感，销量竟然变成了“销良”？不会是把“销售状况良好”简写成“销良”吧？

马修： 这个是我改稿时手误把对的改错了。找碴栏目的第一砖，拍给我自己了……

145 页的米饼教室，CXMB 适用系统有 3.90，这个 3.90 是官方系统吗？

米格： 认错……这个应该是 3.90 M33 自制系统。

LIKY： 36 页右边第二段第一行“命运多蹇”中有错字，盲先知看出来没有？

盲先知： 呃……应该是命运多舛（chuǎn）。

LIKY： 就是嘛，舛才是不顺、不幸的意思。一生坎坷、屡受挫折，当然是命运多舛了。

探

话说自琉璃姐走后，你们掌机王也就成了和尚庙，真不敢想象你们11个大男人挤在一个小房间里，那空气会差到什么程度。反正我是领教过了，我本是一个文科班的，一次有事跑去了理科班的教室里，那味道让我闻了就受不了，就好像N个馊了的馒头一样。所以你们小编要注意个人卫生，特别是雷伊（因为他是兽人）……

桥上的人是我

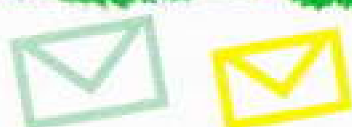

胧月： 这是在探我们的办公面积么……


马修： 这是在探我们是否有幕后MM编辑么……


雷伊： 这是在探编辑是否讲卫生么……


米格： 这是在探编辑的文理科出身的么。

《掌机王SP》邮购信息



目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第13～15辑、第17辑、第19辑、第22～24辑、第26、27辑、第31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王 SP》第37～43辑、第61～67辑、第69、73、74、76、77、79、80、82、84、85辑，定价8.80元。《口袋玩家》第1～7辑，定价16.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价25.00元。《PSP专辑VOL.3》、《PSP专辑VOL.4》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38.00元。《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人百科全书》，定价28.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



下辑预告

《掌机王SP》86辑 4月下旬全国上市



攻略透解

NDS 我们是化石挖掘者

研究中心



《怪物猎人 携带版 2nd G》

后续研究全心奉上 深入挖掘游戏全部秘密

高手演示 精彩屠龙

口袋光环收录《MHP2G》达人影像

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

从前不觉得家里那几本厚厚的相册有什么价值，现在真正离开了家，才在记忆中开始怀念起来。其实每一张相片都在讲述着它自己的故事，这些故事是用金钱都无法买到的。让我们一起来看看下面几张老照片吧，无论你是否曾经经历过那个时期，都会有所感悟的。

《感动怀旧照片》旧上海

今天去一家新装修的电影院看了场电影，发觉近几年上海的发展真是快啊，让我们这些土生土长的上海人都觉得不可思议，感慨一番后决定发些旧上海各地的老照片，让大家怀旧！

http://bbs.levelup.cn/showtopic-602722.aspx

楼主：`constantine`



80年代上海北京东路外滩42路、48路终点站候车队伍



80年代上海徐家汇



中秋节排队购买月饼



80年代人民广场



80年代南京路人流



上学学生

热帖推荐

分水岭和纪念册——新世纪福音战士（EVA）
http://bbs.levelup.cn/showtopic-572663.aspx
怀念《EVA》，它在我们心中不仅仅是一部动画那么简单。

【界王醒目】揭秘：卫星是如何给地球拍照的
http://bbs.levelup.cn/showforum-12-3.aspx
科普宣传文，有图有真相。

【经典ACG回顾】让ACG经典台词在这集结！
http://bbs.levelup.cn/showtopic-536846.aspx
你印像最深的ACG台词是什么呢？进去说两句吧。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点，语序，网络词汇等。
levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

84辑热点话题 “继承与开荒”

一些游戏在推出资料篇或新作的时候都会给玩家出一道难题：游戏支持继承前作的记录，那在玩的时候到底要不要继承？继承的话，自然能省下不少功夫，可以第一时间接触到新作的新要素；不继承的话，就能用自己的爱重新再体会一遍游戏的乐趣——这真是让人两难的取舍，各位读者你是怎么想的呢？本辑的热点话题，我们就围绕游戏的继承这个话题展开讨论。

哈哈！我么，当然是选择开荒啦！继承系统虽然可以一开始就省下了不少工夫，不过这样子的话游戏的乐趣就会减少了，当然是重新再体现一次的好！

我是香香

游戏即使“继承”，也是在继承之前“开荒”的基础，所以表面上的“继承”其实也更突出了之前的“开荒”的重要。

AD奥特曼

我认为有继承就继承，像GBA的《黄金太阳 失落的时代》可通过密码继承前作东西，我玩时会花时间打密码来继承前作留下的东西，这也是从1到2的延续，有继承不继承时玩起来老感觉缺少些什么似的。我喜欢联动继承些前作的东西。

FM01

如果继承的话，不要全部继承，最好能够合理安排一下。

希罗ヒイロ

当然选择是继承了！现在的游戏，都讲究的是一个代入感和成就感，虽然开荒可以带来一些乐趣，但是继承却让玩家有了一种成就感，可以直接体验新作的不同之处。

白日做梦

要是真要开荒的话，我没有那个耐心。所以还是全继承的好。

saivour

我想，选哪个，要看游戏、时间、心情来定，这就是所谓的“随机”吧。只要不影响玩游戏时的乐趣就可以了。

无我の境地

继承后虽然可能会丢失一部分乐趣，但是我可以找到继承后的乐趣，成就感也并不会减少，毕竟继承过来的也是我辛苦努力得到的。

王跃淇

“开荒”吧，说一款游戏，最重要的是知道他的特点和特有的要素还有耐玩性，如果“继承”的话，即使知道特点和要素，耐玩性也会小小的折扣，所以呢，“开荒”应该更好一点。

stemranpower

游戏一般都有多个记录的嘛，所以就继承一个开荒一个，呵呵。

睡の神

如果是我的话，两种都选。

fqcstc

难道继承就不能体验到游戏的乐趣了吗？《MHP2G》即使继承，每个任务也都可以重复挑战，再玩一遍真的能体验到更多的东西吗？

wangxuanqing

“开荒”可能会很辛苦，看屏幕变成看肥皂剧可不是一件好事，不过如果时间多的话再体验一下也不错啊！

m62587757

《MHP2G》发售前还在犹豫是不是要从头来过，结果拿到游戏后义无反顾地选择了全部继承，要我再花几百小时重复之前的奋斗，实在花不起这精力，还是立刻体验全新的东西好了。

LIKY

就《怪物猎人》来说吧，继承记录游戏寿命减短，开荒的话玩家寿命减短，最终的决定由猎人自己把握。顺便透露下，本人很不厚道地选择了开荒。

羽纹

我是能继承尽量继承，就像《口袋妖怪》，1代的精灵往2代里传，GBA版的精灵往NDS版里传……否则重新捉精灵、重新培养，是很累人的，尤其是现在精灵数量达到493只的情况下……

马修

新的东西不是很多的话，还是继承吧，时间问题比较大，像现在高三，哪有那么多时间开荒呀。

白翼紫电

不论怎么选都只是让自己在这个系列的游戏中越来越无法自拔。

ANUBISWW

继承与开荒应该达到一种合理的平衡，偏向任何一种都不值得提倡。

琥翼冰晋

我会选择开荒，因为这明明是一个重新体会游戏的机会嘛，怎么能白白浪费呢，以前的“《口袋》系列”我都是这么开荒过来的，每重玩一次就有一次不同的感受，所以我更喜欢开荒。

yangxiao

对一个新的游戏来说，无论是资料篇还是续作，偶都是开荒的，要是继承之前的资料，不仅游戏难度降低，而且也有玩回上一作的感觉，所以，为了新鲜感，偶还是支持开荒！

hjjned

继承的话，感觉就像在玩一款打了补丁的游戏。

fantasy.

我么，当然是选择继承啦！最主要的问题，就是时间问题。

jzjzjz

开荒的感觉特别好啊，那种感觉可以让我们对游戏投入更多的精力，让自己有那种美妙的成就感。

wangkexun

一般来说，能继承的我会毫不犹豫地去继承的，就像《空之轨迹》，《SC》可以继承前作的存档，剧情和对话也会随着改变，这对玩过前作的玩家是一种肯定。

开伦蒂尼

本辑热点话题

怪物猎人 携带版 2nd G

《怪物猎人 携带版 2nd G》来了，引发了玩家中新一轮的狩猎热潮。游戏不出意外地大卖，首日67万的销量不仅值得骄傲，更让原本火热的掌机市场更加火爆。“《怪物猎人》系列”从原来名不见经传的二线作品，发展为今天超高人气的一线作品。本辑，我们就来聊《MHP2G》及其相关的一切话题。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年4月11日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



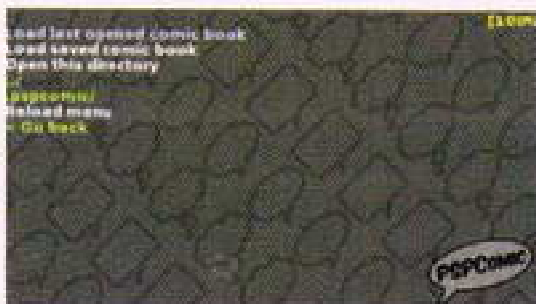
Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于"PSP模拟器"、"PSP看漫画"、"PSP游戏非ISO格式的运行方法"的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin!

FAQ电台

今天FAQ电台开篇就要说点有关模拟器的消息。想必不少玩家第一次接触PS和GBA游戏都是通过电脑上的模拟器吧，而最近依旧有不少读者来信询问有关PSP模拟器的问题。虽然在"PSP软件学院"中我们也经常提到模拟器这三个字，但介绍的内容实际上都是以PSP平台来模拟其他主机，比如GBA、NGP或者SFC，而并不是指PC模拟器。目前电脑上虽然也已经推出了两款PSP模拟器，但其功能还远不能达到实际使用的水平。如果电脑上真有PSP模拟器，米格也会第一时间为大家献上详细测试结果和使用说明，因此读者们就不必天天去关注其发展了，至少半年内是不会有什么大的起色。另外，目前PS2模拟器已经日趋成熟，不过对CPU、内存和显卡的要求比较高，家里电脑配置较高的玩家可以下载试试最新的《最终幻想Ⅹ》汉化版。

FAQ电台 自制固件也有彩蛋？玄机就在3.90 M33-3中，详情请关注"玩转PSP"相关文章，快快拿出小P跟朋友炫耀吧！

玩友孙骞来信向米格询问，说自己想用PSPComic看漫画，但是不知道应该使用什么漫画格式的文件。这里米格要告诉你，最新的PSPComic 1.0版支持常见漫画图片格式，可以是JPG、PNG等格式的图片序列文件，而更强大的地方是PSPComic加入了压缩包直接浏览的功能，将网络上下载的漫画包直接复制到记忆棒下的Comics目录就可以通过PSPComic观看了。进入PSPComic后，软件会自动打开记忆棒Comics目录，选择漫画压缩包后直接按下×键就可以开始观赏过程，其他详细操作可以参看《掌机王SP》83辑"PSP软件学院"栏目相关教程。



有读者来信询问说自己想玩一些PSP的老游戏，可发现这些游戏都不是ISO格式，下载下来直接是一个文件夹，应该怎样去玩。在DevHook加入虚拟UMD功能前，想要直接通过ISO玩游戏可是无法实现的，而是通过从其他游戏中提取破解引导信息，再配合所玩游戏的游戏数据来在PSP上实现游戏的破解。因此早期的游戏都是以一个放置在PSP根目录下的游戏数据文件夹与放置在PSP\GAME目录下的引导启动程序构成。或者直接将游戏数据整合在引导程序文件夹中，由XXXX与XXXX%两个目录构成。这种破解方法诞生于1.50固件盛行、DevHook还未加入ISO引导功能之时，现在想要玩这些游戏有两个方法，第一个方法要求你的小P必须是旧版的，在安装了自制固件的1.50内核后，就能够将其复制在记忆棒上直接使用（前提是自制固件已经设置PSP\GAME目录下程序使用1.50内核），而第二种方法则是在找到原游戏缺失的部分数据后将其还原为ISO镜像通过自制固件直接运行。另外这里顺带一提，由于早期引导程序功能上的局限性，许多ISO格式的镜像实际也是修改了其中的加密信息的，因此这部分镜像在自制固件下也无法直接运行，必须还原为原版游戏镜像才能在自制固件下运行，当然你也可以找个早期版本的DevHook让这对老组合登场吧。



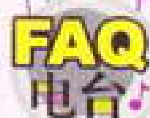


广告后来看深圳沈强读者的提问："《星之海洋 初次启程》中怎样让主角学会"皇龙奥义"？我已经触发了和阿修雷在ヴァン的PA，并且阿修雷的好感度应该也不低了，但是在シルヴァラント却怎么也触发不了学会"皇龙奥义"的PA。其中出了什么差错？"如果你确保已经看过了ヴァン的PA，且阿修雷的好感度在9以上的话，那应该就是触发时机的问题了。注意剧情上第一次前往シルヴァラント的时候，还不能触发学会"皇龙奥义"的PA，要等剧情发展到得到"真实之瞳"且ドゥルス崩坏以后才可以。不要心急，慢慢来吧。注意满足了所有触发条件且阿修雷向你发出邀请之后如果不去城中庭的话，阿修雷的好感度就会−3，不过只要以后好感度再次达到9以上的话还是可以重新触发的。

下面看下苏州玩家张悦的问题："最近玩《忍者龙剑传 龙剑》卡在第3关了，我把老头子的忍术全买了，可是不知道往哪走，那个闪电也打不碎石头。"其实这里对着麦克风吹气叫醒老头得到稻妻之术，然后就可以用稻妻之术在准之里地图左下方将石头打爆(在红叶开始的瀑布可以进去，打掉石头里面有个40个木札)，然后到馆里，有3个灯转蓝色时用手里剑射中，之后回大堂就会遇到BOSS了。



来看下读者刘鑫的问题："编辑们好！小弟最近在玩NDS上的《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》，这一代我直到打完最终BOSS才能和心仪的女孩有所发展，但后面就没有战斗了，那合体必杀技是不是取消了？还有啊，关于迷宫中出现的机器加山，它店里的商品怎么样？有没有买的必要？"本作依旧保留了合体必杀技，读取通关档后玩家可以继续挑战旧迷宫或隐藏迷宫，在这里就可以使用合体技了。机器加山店里的商品是随机上架的，偶尔会出不少稀有道具。至于买不买就要看玩家自己了，因为很多东西都可以在迷宫中拾取。注意，当你拿了店里的东西，两名机器加山会堵住出入口，只有付完钱它才会放人。



《怪物猎人》的风潮不可抵挡，身边随处可见三五成群的"猎人"沉浸在猎杀怪物的爽快氛围中。想当年PS2版《怪物猎人》刚出时，几乎没有多少人关注，就算玩也只能独自一人杀怪，那种强烈的挫折感和孤独感不是一般人可以忍受的。所以说独乐乐不如众乐乐，这种热闹的游戏就该大家一起玩。近期饼干的口头禅便是"你今天联机了吗？"



小插曲过后来看广州李建威玩家的问题："最近我正沉浸于《宿命传说2》的酣战之中，不过有几个不明之处，希望小编解答。1.用来获得グランドシェフ称号的6种隐藏料理是哪几个？它们的材料是什么？ 2.裘达斯的隐藏秘奥义怎么发动？"

1.6种料理的名称和材料如下表：

マーボーカレー	とうふ＋ライス＋タマネギ＋ニンジン＋ジャガイモ＋しもふり
营养ドリンク	ヨーグルト＋チーズ＋バナナ＋レモン＋トマト＋すじにく
ゴージャスサラダ	キエウリ＋レタス＋トマト＋タイ＋エビ＋しもふり
みそおでん	ミソ＋とうふ＋タマゴ＋ダイコン＋シヤケ＋タコ
海の精の贈り物	マグロ＋タイ＋イワシ＋エビ＋タコ＋イカ
フルーツサンド	ブレッド＋チーズ＋リンゴ＋バナナ＋イチゴ＋キウイ

2.当游戏进行到二周目，并且流程到达天地战争以后，战斗中使用秘奥义"义怜圣灵斩"中按住○键就有一定几率使出"真神炼狱刹"。另外值得一提的是，如果同一场战斗中使用过一次"真神炼狱刹"，那么第二次使用的时候就可以看到无面具版裘达斯的特写画面。

最后来回答关于《怪物猎人》的问题，河北省廊坊市的读者殷选航来信问："《MHP2》中的几个素材如何获得……"信里所提到的几种素材中，黑珍珠可以在密林的3区、10区挖到，或是打盾蟹剥取；大骨可以去打村长任务的野猪王来刷；空心骨中在雪山5区能挖到不少，空心骨大的快速获得方法是打集会所的7星任务"灾难的使者"。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

小编寄语



◆《MHP2G》进度很慢，似乎感觉有些动力不足，更多素材，更多的武器，但游戏的实质没有变化，换取的仍然是不断重复的杀怪过程，突然有种顿悟的感觉——没有革新的系统，没有革新的武器，所做的一切仍然是在前作中就不断重复的事情，远没有当初玩到《MHP2》时的惊喜大。但毕竟只是资料片性质了，不能强求，现阶段它仍然是游戏的第一选择，强烈期待Wii的《MH3》。

◆终于看了星爷的《长江七号》——这是一部儿童片，真的很无聊。

◆希望出车祸受伤的紫枫同志早日恢复健康。

LIKY



(=_=) 最近重新开始了自己做饭的生活，虽然下班到家已经很晚很累，但工作一天后远离液晶屏幕做做饭菜感觉反而是一种享受呢。

(-3-) 前阵子看《他来自异乡》，发现自己和男主角还有一点共鸣之处呢，鉴于这共鸣的地方实在有点龌龊，自己就不往下说了……

(^_^) 一个自由自主的男孩的成长过程往往很复杂，但如果是缺少自由、一步步都是被逼无奈、赶鸭子上架的男孩，成长起来就非常简单了，因为你总是面临着各种问题需要自己去解决，当难题迎刃而解的时候，你就又离长大近了一步。

米格



◆《MHP2G》的魅力无可抵挡，让我放下了每天必玩的《COD4》。几乎每天晚上都要与同事们联机杀怪到很晚，真是不亦乐乎。

◆不玩游戏的时候喜欢看片，感觉躺床上看电影是一天中最惬意的时刻。最近有很多粗制滥造的B级美式恐怖电影，我居然都耐心地一部一部看完了……

◆4月底就有我喜欢的《GTA4》了，该作豪华限定版早已托朋友预定，与好友们约定届时上线联机，集体"耍流氓"去。(^-^)

软饼干



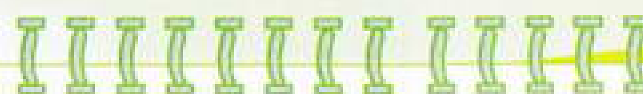
▲虽然早就注意到有"脑残体"这种"字体"的出现，但直到最近才发现原来这玩意儿居然还有一整套转换系统。拜托，中国文字本来就够复杂的了，请各位"仓颉"高抬贵手吧。

▲花了比一台PS3还贵的价钱买了个CME的UF-80Midi键盘。其实主要是想学学钢琴，丰富一下业余而已，不知道还来不来得及。什么？《MO2》？我不懂你在说什么……

▲在辩论时，什么叫"有理"，大多数人偏向的那方就叫"有理"。不管过程如何，拉到人心即为胜利。

▲最近晚上一直睡不好，气死我了！

宇轩



★兑现前言，这次没有继承记录，完全是为了避免高级装备的干扰而练习新武器。虽然套装在《2G》里有所削弱，不过在配装的讲究上还是不如1代，略有失望——技能强大的迅龙装实在太难看了，得赶快找出一套能替代的装备。

★《P4》新情报公布，跟《P3》大差不差，这样便能安心地PASS了。

★接上一条。"你凭什么瞧不起《P3》？我玩了几百小时了，剧情虽然弱了点，可里面那些复杂的东西你懂吗？你知道推倒电梯女的成就感吗？你知道怎么秒杀BOSS吗？你知道……"是个游戏就有可取之处的道理我自然也是懂得的，俗话说"一个萝卜一个坑"，其实现实中，当你觉得一道菜不好吃的时候，通常做法是放弃这道菜，而不是去改变自己的口味。

胧月



马修

◆《口袋玩家》很囧地被盗版了，翻一页掉一页也就忍了，内容粗糙就不说啥了，当看到内文中出现“《XX迷》和《XX迷》”的字样时，我真的被气笑了——这是我长这么大第一次被气得笑出来。

◆我们的《口袋玩家》封底左上有“掌机王荣誉出品”的标识，大家购买时请留意。

◆终于玩上《战国BASARA2 英雄外传》和《无双大蛇 魔王再临》了，看来我的PS2的退休大计还得延后很久。

◆总感觉《赤壁》里小乔看起来有些老（单指剧中造型，林志玲FANS不要飞砖），后来被乌冬一语道破原因——其实是我平常玩的《无双》里小乔看起来太LOLI。

◆紫枫因为车祸（大家放心，紫枫的问题不大。）继续不能参与本辑的小编寄语，继续代他向各位读者大人们请假。



▲其实，最符合本人心目中小乔形象的，是电视剧《三国演义》中何晴饰演的小乔。



盲先知

〇空闲之余和羽纹、乌冬一起去吃火锅，火锅的味道着实不错，各种东西点了满满一大桌。三个人一边涮着各种食物，一边天南地北地聊着天，窗外的雨打在身后的玻璃窗上发出的声音像是在伴奏，实在是惬意得很。

〇接上条，最后结账时我算了算最近的花费，发现攒钱买PSP的计划有望实现，于是就感叹了一句：“最近好像没花什么钱啊。”乌冬立刻接了句：“嗯，我也没花什么钱，没买什么东西，只买了台PS3。”我和羽纹立刻瀑布汗……

〇一位读者来信推荐了一首金属味道十足的歌，听了之后才发现自己好像已经很久没听过重摇滚了。翻出以前的歌来复习复习后，不得不感叹还是摇滚听起来最爽。这里为大家推荐老牌金属乐队Metallica的一首《Sad But True》，这首歌可以说是充分体现了金属乐的特色，在听的时候记得音量大一点哦！



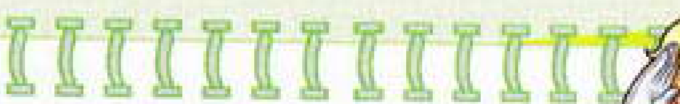


雷伊

■NDSL屏幕进了灰，再加上下屏划得比较严重，而且轴断了一根，所以玩起来有点影响游戏心情。传闻中的第三版NDS快出来吧，这样我的NDS就可以更新换代了。

■Wii Ware终于开始提供下载了，准备把《超级马里奥银河》通关后就封印的Wii从箱子里搬出来，却发现以前买的两对充电电池找不到了，所以Wii还是被封印在箱子中，《马里奥医生》到现在也还没有下载成功……

■《怪物猎人》在PSP上这么火，期待Capcomさん什么时候能把《BASARA》也移植到PSP上，说不定也能小火上一把呢。





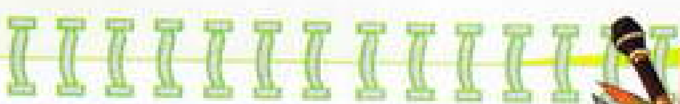
乌冬

◆《MHP2G》入手，猎人生活再度展开，如果没什么意外的话，最少500小时是预定的了。

◆和胧月还有一位新来的小编去了很久没去过的街机厅，只见他们一坐下就没起来过，两个人刷刷刷地一下子打了别人数十个游戏币，看得我目瞪口呆。

◆有读者来信推荐我看《王牌投手，振臂高挥》，虽然也是去年的动画了，但真的非常好看，就连原本对运动类型动画不感冒的我都一口气看完了，在这里也向没看过的同学推荐。

◆《高达00》果然完结了，和预料中一样，留下了一堆悬念，没什么好说的，边骂边等第2季吧。





羽纹

★《MHP2G》如期而至，拿到游戏后立马开始测试武器的性能，在经过一番使用后“悲惨”地发现自己打算使用的几项武器都没有太大的变化，随之对本作的印象分减1。

★来到编辑部不知不觉已有一年，在这一年间发生的事情很多，学到的东西也不少。话说自己来这里满一年还是老妈提醒的，最主要是近来实在太忙，不知道啥时候才能好好地休息一下……

★看了国足对澳大利亚的世界杯外围赛，对能取得平局的结果略感意外。接下来对卡塔尔的比赛至观重要，听说这届卡塔尔队非常牛×，期待比赛日的到来。

米格的博客

电玩市场的“价值”与“价格”



作为一名玩家，米格我也是从学生时代开始一步步省早餐、写稿子，才换来手中的NDS、PSP、Wii、手机，还有那可以装十几个麻袋的游戏杂志和光盘。游戏最大的客户群体应当就是学生，而学生也是最不具有经济独立性的社会群体，从价格上讲，主机、正版游戏、甚至是一块烧录卡、一根记忆棒对国内大部分城市的学生而言，都算得上是奢侈品。可这些奢侈品的实际价值究竟有多少呢？为此，米格专门花了4天时间，走访了国内电玩市场的核心城市——广州，通过与上游商家们的深层次接触，来跟大家谈谈“价值”与“价格”问题。



▲广州电玩市场最让人震惊的就是规模之大，这样的一个商场内有两层以上都是经营电玩产品的。

价值就是凝结在商品中无差别的人类劳动，而价格则是商品的货币表现形式。学过马克思政治经济学，大家都应该明白这其中的含义。价格往往会与价值存在差异，造成这种差异最大的原因就在于市场，尤其对电玩市场而言，供需关系、渠道成本这些都会对价格造成影响。对一台主机，这种差异究竟有多大呢？就让我们以新版PSP主机的价格为例子，来看看这其中的差异吧。

众所周知，在国内PSP并没有正式上市，国内的PSP都是水货，香港一台新版PSP的官方售价是1280港币，而大型批发商拿到的价格是1220港币，由于最近港币汇率下跌，这个价格折合人民币只有1100元，相当于国内IDSL行货的价格。如果我们以这个价格作为价值参考的话，那么国内1430的平均销售价格已经超出商品价值的30%，这相比其他商品平均商业利润才只有10个百分点而言，足以用暴利来形容，而320元的差价足够一名学生玩家一个月的伙食(以玩家每天在食堂早上吃油条、中午吃米线、晚上啃馒头来计算)！看到这里，恐怕不少人都要骂JS黑心，可别这么说，因为拿到他们手中的利润其实只有5%不到，已经远远低于市场商品平均利润点。究竟剩下25%的价差跑到哪里呢？得到的回答只有一句，“去问问走私商吧！”如果带一台新版PSP入境，按照从价税来讲应该是150元左右，就算按1280港币的零售价来计算，购入一台新版PSP的价格也应该是1300元，更何况入境随身携带小量物品根本无需缴纳关税。电玩商进货自然不能派人把一台台主机往国内带，只能从那些大批量走私商那里提货，才能求得稳定的货源和丰富的货量。走私商则以运输风险为由，有意加大运输成本，才致使国内的价格一抬再抬。当你还在为购买了PSP却买不起记忆棒而发愁的时候，有没有想到其实都是走私者吞噬、剥夺了你的记忆棒呢？因为市场的不正规，才制约了商人与消费者的双向发展，好在主机的质量还算有保障，要是像国产手机那样平均寿命不超过一年，昂贵的修理、维护费用不知道又要花去大家多少顿早餐钱。



▲琳琅满目的“国外”品牌其实都出自国人之手。

主机的利润这么薄，可为什么还有这么多电玩商家能够存活下来？说到这里，就要引入另一个话题——残酷的周边产品。说其残酷，那是对广大玩家而言，而对商家而言，那才是真正的盈利点。在广州的电玩产品批发市场上，你可以买到任何一款曾在《掌机王SP》上看到的周边产品，而价格往往是其售价的1/2、1/5甚至1/10。那些打着欧美周边厂商LOGO的产品随处可见，你可别以为这些是假货，因为它们本来就是由国内厂商生产、国外厂商贴牌，然后在国外厂商网站露一下脸、贴上个美元售价，就能让其零售价翻几翻。至于那些贴着日本Hori、Cyber标签的、所谓的国外产品组货(说白了就是假货)绝对能够让你赞叹得五体投地，就一个贴膜就有5种以上不同包装的产品用来以假乱真，而其实际价格只有销售价格的1/10不到，厂商还宣称，现在国内所有电玩店的Hori贴膜其实都出自他们这里，根本没有原装产品，印出不同的包装就是为了方便电玩店区分“原装”与“组装”。经过米格计算，在这里把贴膜、硅胶套、主机保护壳等各种新版PSP必配的周边配齐，价格也不会超过50元，而国内玩家在电玩店配齐这些周边产品往往需要300元！这其中“价值”与“价格”之前的差距就成为电玩店赖以生存的基础。

水货主机不赚钱，才导致JS在周边上做文章，处于最下层的消费者，尤其是学生消费者，最终省吃俭用节约下来的钱却成为走私交易以及电玩店盈利补贴的牺牲品，而这种独特的现象，恐怕也只有在中国才有吧。

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

中奖名单

《掌机王SP》第83辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖


PSP－2000 1名


NDSL主机 1名

上海市	刘鸣华
北京市	翁建

一等奖


MD Max掌机 3名


FC3000掌机 3名

罗定市	黄斌
北京市	金志
梧州市	梁升强
柳州市	刘琦
长春市	马杨
天津市	张成玲

二等奖



NDS烧录卡 10名

北京市	何翠
深圳市	黎俊浩
武汉市	李成
江门市	梁栋铭
桂林市	廖歆
烟台市	曲吉平
衡阳市	童羿
南京市	魏俣
廊坊市	杨鑫
珠海市	钟冠新

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

沈阳市	艾龙
深圳市	陈逸龙
长春市	董芊里
呼和浩特市	吕本庆
盘锦市	王明一
宁波市	徐挺

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS PSP 幸运大抽奖

交流空间

想秀你就来！

交流空间栏目改版酝酿中！现征集各位玩家的游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片，相机、手机拍摄均可。并将照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中。

郑璐璐　昵称：念之

性别：女　年龄：19
拥有掌机：PSP–2000
喜欢的游戏：《乐克乐克》、《啪嗒嘭》、《马里奥》
QQ：418076986
Email：happylulu1022@sina.com
想说的话：尽管我死忠马里奥，但是最终选择了PSP的大屏幕。

袁丽英　昵称：瓜子

性别：女　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《牧场物语》
地址：广东省中山市南区渡头大朗围工业区银山沙场
邮编：528455　QQ：876619156
电话：13702375365
想说的话：中了特等奖，感觉特别好。

张晶　昵称：他山之石

性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《召唤之夜》、《口袋妖怪》
地址：江苏省通州市石港中学高二16班
想说的话：他山之石，可以攻玉。若有尚未了解的问题，可以咨询我哦！

黄炳均　昵称：小布点

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《游戏王》、《口袋妖怪》
地址：广西省南宁市宾阳县甘棠镇甘正街124号
邮编：530416　QQ：530416
Email：hbjazyt3344@163.com
想说的话：同是天涯掌机迷，相识何必曾相逢。

张旋　昵称：旋转的风

性别：男
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《魔法工厂》、《应援团2》
地址：贵州省黔西南州兴义市兴义一中高一（13）班
邮编：562400　QQ：877462219
想说的话：希望大家多来我空间留言。

李振东　昵称：咖啡

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《机战》
QQ：342355629（请注明"掌机"）
想说的话：祝小编们在2008年工作顺利，身体健康。

潘景成　昵称：电车男11号

性别：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《三国无双》、《怪物猎人》
地址：广东省汕头市中泰花园52幢701房
邮编：515041　QQ：526359524
想说的话：虽然不能见面，但让我们通过QQ和来信交流我们的经验和乐趣吧。

蒋晟晖　昵称：永恒的心爱神

性别：男
拥有掌机：GBC、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》、《PES2008》等等
地址：江苏省常州市蓝林别墅小区53号
邮编：213016　QQ：107338405
Email：jshjscz@163.com　电话：13961466447
想说的话：一切简简单单就好，希望出国之后大家都会想念我。

潘昭德

性别：男

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋妖怪》

地址：广东省潮安县庵埠镇文化路44号

邮编：515638　　QQ：241660378

Email：2241806@163.com

想说的话：想找人交流下，大家一起游戏。

林森　昵称：五十一郎

性别：男　　年龄：12

拥有掌机：GB、GBM、NDSL

喜欢的游戏：《口袋妖怪》

QQ：540960025

Email：linsen0205@126.com

想说的话：希望认识更多《口袋》饭，最好是西安的！

李俊林

性别：男　　年龄：12

拥有掌机：PSP-2000（梦里）

喜欢的游戏：《牧场物语》、《乐克乐克》

地址：海南省海口市琼山区海南卷烟厂宿舍15栋301李荣福（转）

邮编：571100

电话：0898-65902058

想说的话：用PSP扔我吧！

朱夏文　昵称：基拉

性别：男

拥有掌机：iDSL、PSP-2000

喜欢的游戏：《机战》、《王国之心》

地址：安徽省合肥市瑶海区明光巷14-2-205号

邮编：230011　　QQ：522535912

电话：13966037504

想说的话：穿别人的鞋，走自己的路，让别人找去吧。

刘思宽

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：PSP、GBA SP

喜欢的游戏："《无双》系列"全部作品

地址：沈阳市浑南新区高荣街1号东北育才外国语学校初二（2）班

邮编：110000　　QQ：438011578

Email：sony_nintendo@126.com

想说的话：志同道合的朋友们加我QQ。

唐嘉春　昵称：五尺春风

性别：男　　年龄：21

地址：辽宁省大连市中山区安民街1号6-2-1

邮编：116001　　QQ：434878253

电话：13841650723

想说的话：常联系啊！

李程　昵称：盖世

性别：男

拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS、NDSL（以上是以前的）、PSP（现在）

喜欢的游戏：《生化危机》、《逆转裁判》、《马里奥赛车》、《应援团》

地址：广西省柳州市第二中学059班

邮编：545001

想说的话：之所以背叛NDS，是因为PSP能玩《生化》的模拟了，希望《生化》早日出PSP版。

杨申

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：看心情而定

地址：郑州市管城区紫荆山路金城西街帆布厂家属院（飘忽不定，基本没用）

邮编：450000　　QQ：244744348

Email：luxifa5@163.com

想说的话：半个索青！

林彦迪

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GB、GBC、GBASP、PSP、iDSL（犹豫中）

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》、《牧场物语》、《机战》等等

QQ：749289688

电话：13696947678

想说的话：祝我能够认识更多的朋友。

陈伟鹏　昵称：Sai

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《战神》、《最终幻想》、《美妙世界》

地址：广州市白云区

QQ：259295399

想说的话：希望大家不要介意我只留下QQ号码，我只想认识更多游戏玩家。





栏目主持 米格

随着《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售，各地的联机活动也开始频繁了起来，北京、广州等地都纷纷开始举办各种比赛，而许多聚会主办者为了提高聚会的观赏性、丰富聚会的内容，还请来了Cosplay社团捧场，献上专业的表演，在比赛之余带给玩家们另一份快乐。

“天下聚会”《MHP2G》北京玩友会圆满成功

为了庆祝《怪物猎人 携带版 2nd G》的到来，由新浪游戏频道主办，北京TVGAME玩家联盟、“天下聚会”以及鼎好电子商城联合举办的《怪物猎人 携带版 2nd G》体验会于3月30日下午2点在鼎好电子商城正式举行。活动正式开始之前，便吸引了不少“猎人”玩家参与，难得聚到一起的“猎人”们或交流讨论战术，或联机挑战怪物，而到正式开始的时候，场地内早已座无虚席，场面异常火爆。

活动开始后，主持人首先宣布了活动内容，并对《MHP2G》的新要素和一些新的BOSS怪物的打法进行了简单的介绍。在现场玩家填写了问卷调查之后，活动正式开始。首先是关于《MHP2》及《MHP2G》的一些知识问题竞答，刁钻的问题着实难倒了不少“老猎人”，不过强中自有强中手，回答正确的高手玩家们都获得了一个可爱的抱枕。竞答之后进入竞赛环节，最终挑战的是《MHP2G》新增的BOSS——迅龙，优胜者获取了优厚的奖品。最后抽奖环节还准备了一份大礼送给幸运玩家，那就是薄荷绿版PSP-2000！

活动虽然结束了，但整个活动过程带给玩家的乐趣和激动之情却远远没有结束。“北京TVGAME玩家联盟”也期待着新一轮“天下聚会”的热潮能够在5月席卷全国，带给玩家更多的欢乐！

“天下聚会”五月 活动最新动态

考虑到今年五·一的假日缩短，经过与各地聚会主办者进行协商，决定将新一轮“天下聚会”活动时间持续在整个5月中进行。之前考虑到五·一假日时间不够充分而无法参与聚会的玩友可以申报在5月其他日子里进行聚会活动。活动联系信箱：mig@ucg.com.cn，我们期待你的加入！

“天下聚会 五月二度升温”活动开始啦！

聚会预告公布栏

五一汕头联盟成立一周年联机聚会のCosplay篇

时间： 2008年5月2日下午2点
聚会地点： 大诚麦当劳
具体地址： 广东省汕头市龙湖区金砂东路华美大厦首层（水果捞、同仁堂、上岛咖啡旁边）
费用： 自理
主要活动内容：《怪物猎人P2G》联机活动、Cosplay社团专业表演

主要比赛内容：
PSP平台《山脊赛车2》、《DJMax2》、《太鼓之达人2》、《高达SEED》、《WE2008》
NDS平台《太鼓之达人DS》、《马里奥赛车DS》、《应援团》、《JUMP究级明星大乱斗》、《死神DS》
比赛限定人数为16人，报名请速去http://bbs.levelup.cn/showtopic-607783.aspx

本次活动是由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《PSPe族》以及levelup.cn网站四大媒体联手举办。

掌机王自由谈

栏目主持 马修

好的游戏就像美妙的音乐，品味过后让人久久难以忘怀，本辑收录的自由谈，是近期NDS上的大作《灵光守护者》的关键词解析。而各位读者朋友，无论是玩游戏玩得有了心得，还是您游戏生活中的种种事情，都可以投稿给我们的“掌机王自由谈”栏目，投稿时请注明“自由谈”字样。

寻找灵光印记 解析《灵光守护者》关键词

文 古梓



NDS的《灵光守护者》作为一款A·RPG，无论是系统的设计还是画面以及动作细节上都有不俗的表现，或许对于不太懂得日语的中国玩家而言，这就已经足够了。但作为RPG，剧情仍旧是占了很大的比重，有剧情才有所体会，有体会才会有所感悟。值得欣慰的是，本作在剧情以及人物的设计上也颇有亮点，下面就让笔者通过关键词的形式来稍微讲一讲其剧情中个人觉得比较闪光的一些亮点吧。

表里

第一章，主角贝鲁特所属的部队法尔兹福第七中队来到遗迹之城，古都阿玛蒂。这是一座十分繁华的城市，一眼看去，似乎是一尘不染的洁净。或许在人们眼中，这里的繁华是毋需置疑的。当大家因为任务的缘故乘坐升降机来到地下的时候，看到的却是另外一番景象，落后的木制简陋平房，泥土堆积成的所谓道路，那仿佛是被废弃的荒地一般——谁都不敢相信，在古都之名下竟然会有如此贫瘠之地。然而，这些却又是事实，仿佛事物都存在的两面性，表面看到一片浮华，内里却是穷困潦倒。



作为第七中队的成员之一，大姐头米拉斯处处表现出“欺负新人”的一面，这也让初次加入部队的贝鲁特吃尽了苦头。谁又能想

到，米拉斯的出生地竟然就是这古都的地下村庄，而且更令人吃惊的是，米拉斯还有一位姐姐，她这位名为伊师塔的姐姐正是第七中队的上司。一个是从小就被称为天才的姐姐，一个则是一直被当成恶作剧之王的妹妹，表和里的差距实在是太大了，或许因为这个原因，米拉斯心中总有那么点自卑，甚至不太喜欢在旁人面前提起这个姐姐。

职责



在古都的时候，贝鲁特他们曾经看见一队十分嚣张的人，他们是奥迪塔尔的士兵，而奥迪塔尔则是纳巴尔人的自治区。所谓纳巴尔人，说白点就是兽人。最令众人奇怪的是，面对这些纳巴尔人的时候，一向冷静的副队长贾迪斯总会表现出无法遏制的愤怒，似乎从心底里仇恨着这一个种族。然而，他对同为纳巴尔人的队员莫尼卡却完全没有这种表现。那么，在他心中，到底是什么令他如此愤怒？

在阻止奥迪塔尔机动都市失控的事件中，当众人发现努力阻止的事态还在继续恶化之时，曾经向主管的盖茨大佐提议，毁掉都市的中枢系统。可得到的答复却是不允许，原因很简单，这个中枢系统是国家高度机密，大佐的权限和职责并不具备下这个命令的权力。这次，贾迪斯当真愤怒了："职责，你们纳巴尔人就只懂得这个职责！"

曾经，贾迪斯负责保护奥迪塔尔的一支商队到达目的地，结果眼看就快到了，却遭到不明生物比基塔（来访者）的袭击。情况十分危急之时，一支奥迪塔尔的侦察部队刚好从上方飞过。那时候，如果这支部队能够给予援助，商队和贾迪斯的小队也不会全军覆没，可他们并没有这么做，因为他们的职责只是侦察。后来要不是莫尼卡的帮助，贾迪斯估计也活不到今天。职责是什么？作为军人，仅仅局限于所谓的职责，却放任事态恶化，让人民受到伤害，这样的职责到底有何意义？好在，盖茨大佐最终明白了这个道理，允许了第七中队进入中枢部分，挽救了奥迪塔尔以及许许多多无辜的人民。

朋友

朋友这个词汇不知道已经在多少部游戏中出现了多少次，然而每一次看到，却有一种无法抗拒的力量，让你去更深的体会这种感觉，并且对这个词汇的意义有了新的认识。在第七中队里面，有这么一对欢喜冤家，米拉斯和芙尔蒂，说起这两个女孩，几乎每次一开口就吵架，一吵架就没人能够劝得住，非要队长出面才能平息——可真正熟悉她们的人却很清楚，她们之间的关系是朋友，好朋友。难以置信吗？或许，正因为是好朋友，才会更加在意对方，可这两人偏又不是认输的主，这才有了吵架冤家之名。通过加登扎的话我们才知道，米拉斯和芙尔蒂曾经是训练所的同期学生，毕业考试的时候，她们两人组成的小队却在雪山中遇难了。芙尔蒂为了救米拉斯从悬崖上摔了下去，身体受伤严重出血，其实那时候，芙尔蒂的伤并不致命，只是外表看来貌似很严重，如果那时候等待救助队到来，考试便还可以继续。可米拉斯实在太在意这个朋友的安危，觉得让芙尔蒂受伤完全是自己的责任，更不想因为自己的私念而让芙尔蒂送命，所以没有考虑就自行中断了考试。从这一点上，不难看出这两人的友谊。有时候就是这样，"朋友"二字并不是用来挂在嘴边的，而是在实际行动中真实表现出来的。

当众人来到教主国的时候，言行举止十分优雅的加登扎遇到了教主厅僧兵分队队长艾雷奥斯。从决策的制定上，不难看出，教主和法尔兹福部队间存在着很多分歧，甚至相互间还在监视着对方，不过这却并没有影响到艾雷奥斯和加登扎之间的朋友关系。一方面，在艾雷奥斯眼中，加登扎是原来的僧兵分队队长，无论是人格还是能力，都在自己之上，如果不是当初加登扎主动离开，自己永远不可能当上队长。而加登扎却从来不这么认为，身为教主候补，却一点架子也没有，更不觉得这个地位有什么值得炫耀的，因为他觉得现在的教主厅需要新的改变，为什么教主候补必须考虑到血脉关系？自己因为血脉关系而当上了教主候补，这又有什么意义可言？毕竟人的能力并不是靠血脉来区分的，明明教主厅中有许多优秀的人才，却因为血脉关系而不被重用，这根本就是不合理的，于是他才离开教主厅加入法尔兹福部队，希望能寻找到新的变革方向。



可怜的是，加登扎的朋友艾雷奥斯却中了圈套，成为了灵光的容器，灵魂被灵光吸尽，最后只剩下被邪恶意识支配的躯体。昔日的朋友现在竟然成为必须消灭的敌人。那一刻，加登扎犹豫了，心中总是奢望着能够通过话语唤醒艾雷奥斯的心，可惜每一次努力所换来的却只是更加沉重的绝望。加登扎不想失去这个朋友，可如果因此而让朋友的灵魂和存在受到玷污，那么他就必须作出选择。最终，他还是决定了，哪怕这么做只有一个结果，他也必须拯救艾雷奥斯的灵魂……战斗结束了，抱住渐渐化成发光颗粒的朋友的躯体，加登扎这个总是将温柔微笑挂在脸上的少年终于流下了悲伤的泪水。

守护

身为第七中队的队长，艾茵萨兹是一个十分尽职尽责又很懂得照顾部下的好队长。当他在任务中救下了失去记忆的神秘少女伊迪娅的时候，曾经就其去留问题烦恼过。不过当听到伊迪娅希望能留在第七中队的时候，艾茵萨兹却很爽快地答应了，表面看来这是队长尊重伊迪娅的意见，但其实这里面还涉及到队长个人的因素。

艾茵萨兹曾经有个妹妹，名叫菲玖。那个时候，失去了双亲的艾茵萨兹一心只想着如何让妹妹生活得更好，于是拼命地在外面挣钱，过分的忙碌使得他很少回家，自然也不知道菲玖的心中有多么的孤独寂寞。其实菲玖并没有什么奢求，只要哥哥能陪在她身边就已经感到很幸福了，这一点作为哥哥的艾茵萨兹明明很清楚，然而却没有做到，以至于见被比基塔袭击而死去的妹妹最后一面也没能做到。艾茵萨兹为此一直生活在自责中，他加入法尔兹福的目的只有一个，就是为了消除人的痛苦和悲伤，为此，他还把好友贾迪斯也牵扯了进来。或许正因为有这段往事，所以当他看到孤立无助的伊迪娅之时，从她身上找到了妹妹的影子，就更希望能够用自己的力量来保护她。

一直觉得主角贝鲁特守护伊迪娅的动机很模糊，一开始，是因为队长艾茵萨兹的命令，这倒好理解。可渐渐的，他要保护伊迪娅却已经不是命令了，而是内心的一种强烈愿望。那是爱情吗？或许对于这两个孩子而言，谈情说爱还早了点，不过贝鲁特守护伊迪娅的愿望却从来没有减弱过，哪怕在伊迪娅被强行带走的时候。贝鲁特很想一直守护在她的身边，可又对未来充满了困惑——如果有一天，真的证明伊迪娅的存在对世界是个威胁，上面下达抓捕她的命令的时候，我该怎么办？这个问题一直存在于他的心中，直到那一天，当艾茵萨兹再次提起的时候，贝鲁特终于可以坚定地答了一句："就算和你们大家战斗，我也要守护伊迪娅！"这已经不再是命令，更像是一种约定，订立于灵魂深处的誓约。听到这句话，艾茵萨兹笑了："如果是这样，我们肯定赢不了你，因为战斗靠的不是力量而是意志，你要守护她的意志强过我们任何人。"



拯救

当世界中比基塔的出现越发频繁时，有一个人一直在思考着如何真正拯救这个世界，这就是伊师塔的上司拉邦。拉邦是一个半身不遂的老人，或许在旁人眼中，他根本什么事情都办不了。可恰恰是这样一位老者，心中想的却是整个世界的安危，于是，他抢走了作为邪神阿雷提亚容器的红发男子阿德尼斯体内的钥匙，为的就是拯救世界。

这个世界的天空有一个巨大的圆环，但谁也不知道这种圆环到底作用何在。原来，圆环的存在是为了保护地上的世界免受阿雷提亚侵蚀的障壁，而所谓邪神阿雷提亚只不过是某股神秘力量的断片。圆环一直在保护着地上的世界，可经历了数千年，圆环的力量越发微弱，这才出现了地上世界灵光和比基塔之间的失衡，导致大量比基塔出现。为了保护这个世界，必须借助钥匙的力量，再次启动

圆环，这样世界才有可能恢复过去的和平。

然而当拉邦发动钥匙的力量时，灵光却发生了逆流，反倒将拉邦变成了怪物。这是为什么？阿德尼斯说出了真相，如果出于私自的欲望发动钥匙，那就必定会遭到制裁。当初，拉邦抢走未完全苏醒的阿德尼斯体内钥匙的时候，阿德尼斯隐约感觉到了拉邦内心的丑陋欲望，他想的并非拯救世界，而是要借助钥匙的力量支配所有的比基塔。如果不是因为这强烈的欲望，阿德尼斯也不至于被影响而迷失自我，变成一个誓要毁灭世界的可怕恶魔。

当众人打败了拉邦后，奄奄一息的拉邦这才说出了实情。其实，他在抢走阿德尼斯体内钥匙的时候就已经死了，如果不是因为钥匙的作用，他根本不可能活到现在。灵光，其实是远古人类从阿雷提亚盗取的东西，然后自从建立远古文明的克雷莫纳人灭绝后，这个就成了永远的秘密。利用克雷莫纳遗留下来的文明科技，人类开始大量运用灵光，可拉邦却一直拒绝这种做法。没有弄清楚灵光的实质就贸然使用，最后到底会引导出什么样的未来？可惜拉邦的疑惑并没有得到足够的重视，因为人是罪恶的，为欲望而生，为了欲望可以不惜毁灭一切。为什么拉邦要支配比基塔也是基于对人的这个了解，单单启动圆环，的确可以拯救现在的世界，但却无法拯救未来的世界。欲望最终会再次为这个世界招来战争，所以为了善的存在，必须有个恶的敌人，那就是比基塔。只要支配了比基塔，人类就有了一个共同的敌人，这样才联合在一起，否则国家间总归将会失去平衡，并用战火硝烟再次令世界崩溃。

恐惧

尽管众人一直在努力战斗，一直想尽快摧毁阿德尼斯的野心，可最后，阿德尼斯还是达成了自己的愿望，将传说中的邪神阿雷提亚重新召唤到了这个世界，而后更将伊迪娅也吸收在内。而到了这一刻，一直沉默不语的灵光守护者奥菲斯才说出了实情：伊迪娅早就知道作为特殊存在的两个超高密度的人工灵光积聚体之一的她肯定会被阿雷提亚视为目标，只有这时候阿雷提亚才会露出破绽，然后伊迪娅可以通过自己仅剩的力量压制住他，并帮众人创造惟一的机会。

一切都早已清楚，奥菲斯才会选择贝鲁特成为订立契约的主人，只有他才能使用灵光的力量，也只有他能够彻底毁灭阿雷提亚。然而，战斗结束的那一刻，众人却听到了阿雷提亚的声音，原来他始终没有仇恨过人类，更没有想过用毁灭世界的方式来对人复仇。尽管当初是他给予了远古人类科技和文明，却被人类抽取出灵光并将他的精神永远放逐在浩瀚宇宙之中，随后人类恐惧着阿雷提亚的回归于是制造了轮之塔，并用圆环将他完全阻隔在了外围。可他对人类却没有半点恨意，他之所以渴望重回这片大地，为的是带走人类的恐惧。当初在阿德尼斯和拉邦初次相遇的时候，阿德尼斯除了感觉到他的欲望外，更清楚地感受到了其心中那股十分强烈的恐惧。也就是说，之所以会产生比基塔，并不是圆环力量的减弱，而是因为人类的灵魂中对灵光存在的恐惧，只有将恐惧带走，遍布世界的比基塔的危机才会被解除。最终，贝鲁特帮助阿雷提亚达成了他的愿望，所有恐惧的负面力量全部都被吸尽，而世界也最终迎来了和平，在这里不再有灵光，不再有比基塔，有的只是一个得到新生的世界。

存在

失忆的少女伊迪娅，一直对自己的存在感到疑惑，特别是在打倒了众多守护兽得到钥匙的时候，她更会陷入苦恼之中。如果说它们的存在是为了保护钥匙，那么自己到底是为了什么而诞生，又是为了谁而存在？或许，在知道真相前，她只想为了帮助给予过自己救助的这些第七中队的朋友们，只是想拯救陷入危机的贝鲁特他们，那时候，这么简单的理由便足以给予迷茫的自己以小小的安慰。然而知道了真相后的她，却找不到任何安慰自己的理由，为了隐瞒自己和阿德尼斯是阿雷提亚的技术造出来的人工生命体这个真相，她曾经欺骗大家说自己是克雷莫纳残存下来的人类。她其实已经找到了答案，只不过不愿意因为这个答案而让大家为其伤心，所以一直在强颜欢笑，一直在承受着莫大的痛苦。最后的一刻，她终于解脱了，终于能够微笑着和众人告别，而曾经约定要守护她的贝鲁特目送着她离开这个世界，心中的伤感又有谁能够知晓？

为了约定战斗着，为了欲望争斗着，最终又能得到些什么？贝鲁特答应过伊迪娅，等所有事情都结束后，他会带她一起去世界的尽头，去探索新世界的遗迹。于是才有了开篇的第一幕，为了和那个少女的约定，他爬上了世界之墙，是的，仅仅为了一个约定，仅仅为了这个曾经存在于他们两人间的约定……



放课后少年

◆Konami◆AVG　NDS

先说说画面吧，《放课后少年》和《我的暑假》的画面有点类似，以NDS的机能来讲，这样的3D画面算是中上水平，毕竟它给我们带来一幅幅美丽的小镇与自然风景。而个人比较喜欢黄昏后的景色，那一片片金黄色的夕阳照在小小的昭和镇真的有一种说不出的美，可是“夕阳无限好，只是近黄昏”，每天只有那么一点时间可以看到这么美的夕阳真是不够呢！至于人设方面，的确很有50年代的风格，个人认为不错，也是这种人设赋予玩家们一个个生动的“朋友”。

游戏的自由度很大，玩家每天都可以自由自在地享受那放学后的珍贵时光，如可以去秘密基地与朋友玩耍，去老婆婆的商店闲逛，也可以去后山看那美丽的自然风光……总之在这里想做什么都行。另外，本作的一些小游戏也很有挑战性，如跳跳鼠（我的记录是3个……）本作的剧情平实却不失感人之处，特别是最后，确实把我感动了。平实感人，恰恰就童年回忆中的温馨所在。

当然本作不是没有缺点，如每天的时间太少了，总是不够用；还有一些地方场景过于简单。但是瑕不掩瑜，总体来说，本作水平是很不错的，就算是在众多的大作中，它也能闪耀出自己的光芒。可能在许多的玩家心目当中童年的日子已经不能再追回了，可是它是不会磨灭的，而当你玩这个游戏的时候，你便已经打开那份深埋于心底的回忆了……



童年总是美好的，但随着年龄的慢慢增长，这份回忆已逐渐模糊。而在这个游戏大作爆发的时代，有一款游戏却能唤起了玩家们心里那份童年的回忆，那便是《放课后少年》。接触游戏后会发现，比起同类型的《我的暑假》，该游戏更有自己的独特风格。

评论人：九尾萝卜　评分：9

战神 奥林匹斯之链

■SCEA■ACT　PSP

“《战神》系列”在PS2平台可以说拥有一流的号召力，所以从这款游戏公布的那天起，本作的期待度就非常高。3月4日本作的美版发售，笔者也和众多玩家一样在第一时间在PSP上感受了《战神》带给我们的最高3D动作游戏体会。

画面上，Sony给自家的机器开发游戏，自然对自家的机器有最深刻的理解——本作在画面上可以说已经达到了PSP的极限，无论是硝烟弥漫的战场，或是豪华典雅的神庙，又或是险象丛生的冥河，都做得几乎无可挑剔。而我方、敌方的人物建模，在PSP上达到的效果也基本上快赶上了不少PS2游戏的效果了，最难能可贵的是画面如此强，人物的动作却没有因此而拖慢。音乐显得格外雄壮与波澜壮阔，与奎托斯近乎疯狂的战斗搭配极其完美。最重要的动作手感，“《战神》系列”转战到PSP后，仍拥有和PS2极其相近的良好手感，即使紧急回避的键位调整最开始有些不适应，但习惯了后配合多种键位仍然能使出让人眼花缭乱的招式，可以说，这款《战神》是笔者在PSP上玩过的最流畅爽快的动作游戏。剧情上，本作虽然以动作为卖点，但剧情并没有因此而削弱，相反，本作可以说给我们展现了一个与PS2版两作完全不同的奎托斯的形象，充分展示了这个看似野蛮暴力爱好疯狂杀戮的男子汉的另一面，尤其是奎托斯在冥界追随女儿时。而他为了反抗命运又只能无奈地离女儿而去让笔者感概万分——原来，战神奎托斯也曾是个非常普通的人。



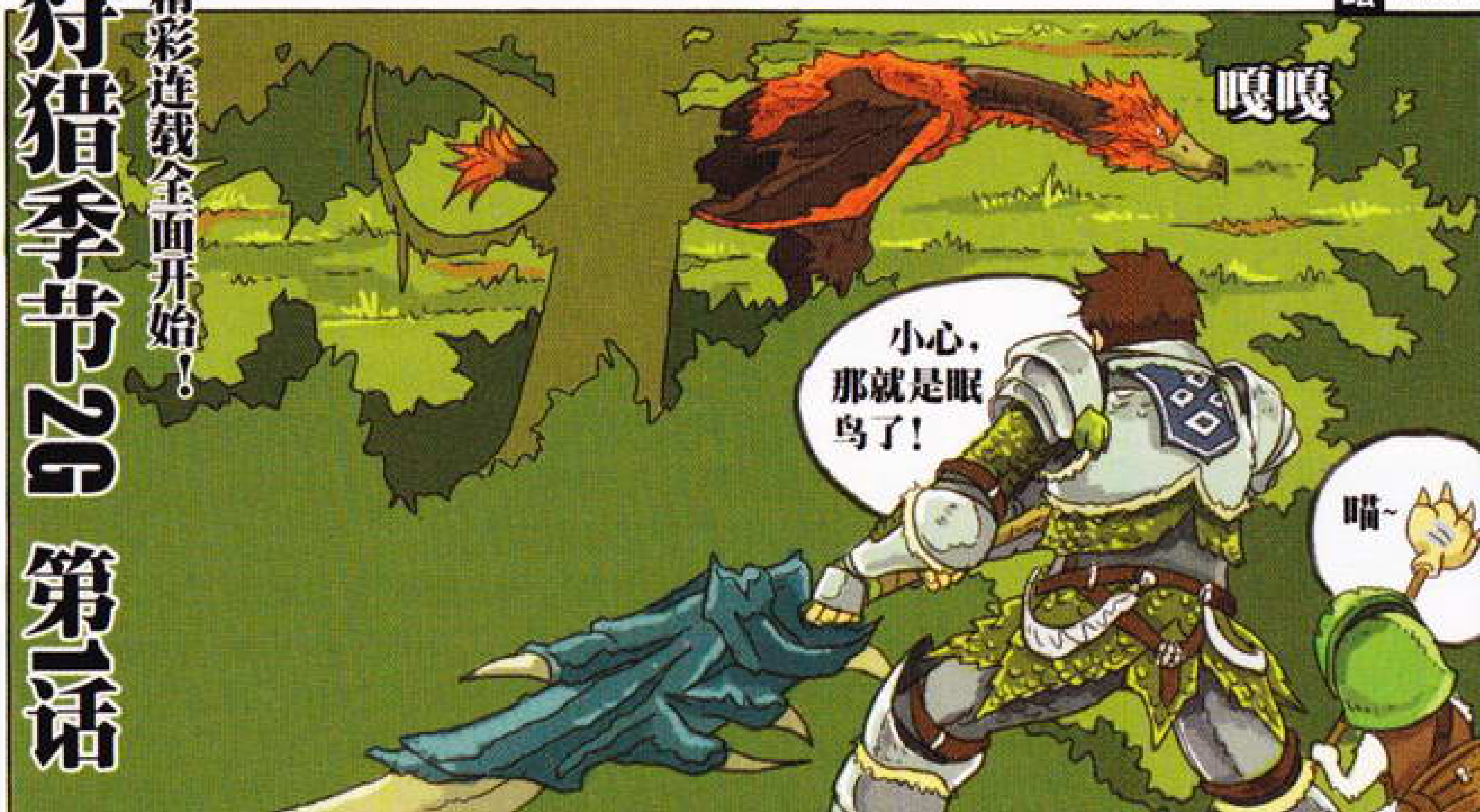
虽然本作的收集要素比较少(基本上就是服装更换)，但各种高难度和挑战模式却是核心玩家重复游戏的动力。而惟一的不足大概就是流程比较短了，笔者仅用了6个小时就打完了第一遍，这大概也就叫做“白璧微瑕”吧？

评论人：菜马一匹　评分：9

狩猎季节2G 第1话

精彩连载全面开始！

绘 licut


















阿伟！阿伟！


哇哈哈……好象是在做梦一般美妙啊！谢谢大家的支持！！


伟哥~你真的好猛好猛喔~你那唏嘘的胡渣子，野性的嗓音都深深吸引着我…能不能给个抱抱呢~~




呜啊啊啊啊有鬼啊！！


梦境中
快给老子死开！！


嗷嘱嘱嘱！！
现实中


旺财？！旺财你在哪？
我、我怎么了？
TO BE CONTINUED...

掌机游戏综合发售表

对于许多玩家来说，一款《MHP2G》已足够谋杀他们很多时间了，但对其他想在4月份玩新游戏的玩家来说，就要好好搜寻一下新的目标了。4月中下旬PSP方面值得关注的作品不多，NDS方面虽然没什么"大作级"的游戏，但像初代《召唤之夜》的移植版、推理佳作《侦探神宫寺三郎 永不消失的心》等都是值得推荐的作品，而前作狂卖了50万套的《太鼓之达人DS 7岛大冒险》也将再次带你畅游音乐世界。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS



2008年4月10日			
河合音乐教室监修 咬屁屁虫的音乐课DS カワイ音楽教室監修 おしりかじり虫のリズムレッスンDS	SEGA	MUG	4800日元
学研M文库 无所不知江户名人 学研M文庫presents ものしり江户名人	Global A Entertainment	ETC	3800日元
麻雀指导DS 麻雀ナビDS	每日Communications	TAB	4800日元
2008年4月17日			
我们是化石挖掘者 ぼくらはカセキホリダー	Nintendo	RPG	4800日元
SBI集团监修 开始吧！资产运用DS SBIグループ监修 はじめよう！资产运用DS	Broad Meida	SLG	3800日元
三分钟热度者专用 脱离肥胖锻炼 続けられない大人のためのメタボ脱出トレーニング	Mile Stone	ETC	3800日元
2008年4月24日			
现子麻将！老千放浪记 アッコでポン！イカサマ放浪记	Success	TAB	4800日元
日本语检定DS 日本语检定DS	Paon	ETC	3800日元
亲子同乐DS绘本 粗心无尾熊 亲子で游べるDS绘本 うっかりペネロペ	Temco	ETC	4200日元
That's QT That's QT	Koei	SLG	3800日元
召唤之夜 サモンナイト	Banpresto	S·RPG	4800日元
侦探神宫寺三郎 永不消失的心 探偵神宮寺三郎DS きえないこころ	Arc System Works	AVG	3800日元
回忆之日2 Days of Memories 2	SNK Playmore	AVG	4800日元
火影忍者 疾风传 忍列传II ナルト NARUTO 疾风传 忍列传II	Takara Tomy	FTG	4800日元
太鼓之达人DS 7岛大冒险 めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	NBGI	MUG	4800日元
梦猫DS 梦ねこDS	SEGA	SLG	4800日元
2008年5月1日			
高达纹章 エンブレム オブ ガンダム	NBGI	SLG	4800日元
和面包超人一起玩吧 ABC教室 アンパンマンとあそぼ ABC教室	Agatsuma	ETC	4200日元
家庭教师REBORN！DS 炎之命运 家庭教师ヒットマンREBORN！DS フェイトオブヒート 炎の运命	Takara Tomy	ACT	4800日元
2008年5月15日			
光辉圣约2 意志 ルミナスアーク2 ウィル	MMV	S·RPG	4800日元
温太利亚迷宫 ダンジョン オブ ウインダリア	Compile Heart	A·RPG	4800日元

2008年5月22日			
茶犬的房间 DS3 お茶犬の部屋 DS3	MTO	SLG	4800 日元
幻梦之塔与剑之规章 幻梦ノ塔ト剣ノオキテ	Success	RPG	4800 日元
13岁的Hello Works DS 13歳のハローワークDS	Digital Works Entertainment	AVG	3800 日元
绯色的碎片 DS 緋色の欠片 DS	Idea Factory	AVG	4800 日元
创造职业棒球队 プロ野球チームをつくろう!	SEGA	SLG	4800 日元
2008年5月29日			
前线任务 2089 疯狂边界 フロントミッション 2089 ボーダー オブ マッドネス	Square Enix	S・RPG	4800 日元
无限边境 超级机器人大战 OG 传说 无限のフロンティア スーパーロボット大战 OG サーガ	Banpresto	RPG	5800 日元
鬼魂力量 创世 スペクトラルフォース ジェネシス	Idea Factory	SLG	4800 日元
丧尸式 英语力苏生术 死亡英语 ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD	SEGA	ETC	3800 日元
2008年春			
勇者斗恶龙 V 天空的新娘 ドラゴンクエスト V 天空の花嫁	Square Enix	RPG	售价未定
雷电十一人 イナズマイレブン	Level-5	RPG	售价未定
2008年夏			
AWAY 混乱的迷宫 AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	4980 日元
蓝龙 PLUS ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5800 日元

PlayStation Portable

2008年4月10日			
数字游戏 10000 问 ナンプレ 10000 问	Success	PUZ	2800 日元
2008年4月24日			
神秘事件 携带版 八十神薰的挑战 ミステリート PORTABLE 八十神かおるの挑战!	Views	AVG	5800 日元
实况力量职业棒球 携带版 3 实况パワフルプロ野球 ポータブル 3	Konami	SPG	4980 日元
大家的地图 3 みんなの地图 3	Zenrin	ETC	5800 日元
魔唤精灵 携带版 ヴァンテージマスターポータブル	Falcom	S・RPG	4800 日元
2008年5月15日			
BLEACH 灵魂升温 5 BLEACH ヒート・ザ・ソウル 5	SCEJ	FTG	4980 日元
2008年5月29日			
瓦尔哈拉骑士 2 ヴァルハラナイツ 2	MMV	A・RPG	4800 日元
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁 ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A・RPG	4800 日元
MEDICAL91 携带版 MEDICAL91 for Portable	Takuyo	AVG	5800 日元
CLANNAD CLANNAD	Prototype	AVG	5800 日元
秋之回忆 メモリーズオフ	5pb.	AVG	4800 日元
秋之回忆 2nd メモリーズオフ 2nd	5pb.	AVG	4800 日元
2008年6月19日			
超级机器人大战 A 携带版 スーパーロボット大战 A PORTABLE	Banpresto	S・RPG	6300 日元
2008年			
异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	SEGA	A・RPG	售价未定

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008 年 3 月 25 日～2008 年 4 月 7 日

上辑由于levelup下载服务器搬迁升级，导致下载列表栏目暂停。现在服务器已经升级完毕，升级后的服务器将能够同人容纳更多的下载人数并提供更高速的下载服务。请大家放心地下载吧。（怎么听着像是广告，汗）

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2190	美	扑哧扑哧病毒	64Mb	2155	德	戏剧 创造知识	128Mb
2189	美	忍者龙剑传 龙剑	1024Mb	2154	欧	不可思议的迷宫 风来之西林	128Mb
2188	欧	七巧板	64Mb	2153	欧	最终幻想水晶编年史 命运指轮	1024Mb
2187	日	机动战士高达 00	512Mb	2152	欧	世嘉超级明星网球	512Mb
2186	美	美丽水族馆 DS	64Mb	2151	日	超热血高校国夫君 躲避球部	64Mb
2185	美	幸存少年 小岛的大秘密	512Mb	2150	西	我的英语老师	256Mb
2184	美	宠物向前冲 渡假小岛	256Mb	2149	西	怪物史瑞克 孩子们	512Mb
2183	日	十字架与吸血鬼 七夕的阳海学园小姐	512Mb	2148	韩	双手锻炼	128Mb
2182	日	旋风管家 大小姐包装大作战 学校篇	512Mb	2147	日	SPI 完美问题集 DS	128Mb
2181	日	简单系列 Vol.34 牙医	256Mb	2146	日	DS 美文字训练	512Mb
2180	日	1500 DS Spirits 扑克牌	64Mb	2145	日	Super Lite 2500 东京大台场赌场	64Mb
2179	日	守护甜心 三颗彩蛋与恋爱王牌	512Mb	2144	日	历史群像出品 知识渊博战国王	128Mb
2178	日	岛耕作 DS 万能先生的爱情和事业	512Mb	2143	日	忍者茶茶丸 DS 笔墨胜刀剑	256Mb
2177	日	决胜爱情 恋爱的少女是胜利的女神	1024Mb	2142	日	中村享监修 印度式计算练习 DS	128Mb
2176	美	世嘉超级明星网球	512Mb	2140	日	弘道哥哥的亲子体操指南	512Mb
2175	日	爆走卡车传说 BLACK	512Mb	2139	日	英检王 2 级篇	512Mb
2174	欧	游戏王 世界冠军 2008	1024Mb	2138	日	吃英语的不可思议生物	512Mb
2173	美	纪元 1701 探索的开端	128Mb	2137	日	花与太阳与雨 无止尽的乐园	512Mb
2172	日	结界师 黑芒楼袭来	512Mb	2136	日	魔法奇缘	256Mb
2171	德	我的英语老师	256Mb	2135	日	哆啦 A 梦 野比太与绿之巨人传 DS	512Mb
2170	欧	数学游戏 有趣的数字	512Mb	2134	日	魂斗罗 4	256Mb
2169	日	伊苏 II DS	512Mb	2133	日	使命召唤 4 现代战争	512Mb
2168	日	伊苏 DS	512Mb	2132	美	小鸡猎人	256Mb
2167	日	蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧	1024Mb	2131	欧	哈比和她的朋友们	64Mb
2166	日	茶犬的房间 3	128Mb	2130	日	影之传说 2	256Mb
2165	日	可爱的小猫 DS	256Mb	2129	美	实况足球 2008	1024Mb
2164	日	旋风管家 大小姐包装大作战 宅邸篇	512Mb	2128	欧	南茜德尔 奥德世界公园致命的秘密	256Mb
2163	日	忍者龙剑传 龙剑	1024Mb	2127	欧	爱心宠物狗 狗狗疗养院	64Mb
2162	日	口袋妖怪突击队 融合	512Mb	2126	欧	贝蒂布鲁的上班时间	64Mb
2161	日	时间空洞 寻找被夺走的过去	1024Mb	2125	欧	憨豆先生	128Mb
2160	日	动物园大亨 2	128Mb	2124	欧	脑力教练	256Mb
2159	日	蜘蛛侠 3	512Mb	2123	欧	忍者反应	1024Mb
2158	日	模拟城市 DS2	512Mb	2122	欧	我的宝贝	128Mb
2157	日	戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	512Mb	2121	欧	触摸炸弹人大陆 2	512Mb
2156	日	番外亡魂	64Mb	2120	欧	养鱼大亨	128Mb

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
美国职业棒球大联盟 08	美	813MB	旋转方块	美	57MB
战神 奥林匹斯之链	欧	1526MB	暗黑衰落	欧	158MB
真女神转生 恶魔召唤师	日	390MB	极限冲刺 迎面相撞	欧	353MB
真人快打 释放	美	1330MB	落银城	欧	517MB
真三国无双 二度进化	美	266MB	重生传说	日	1180MB
真三国无双	日	190MB	荒野兵器 交叉火力	美	927MB
蜘蛛侠 2	日	585MB	卡普空 街机游戏合集	港	493MB
蜘蛛侠 3	美	1570MB	装甲核心 方程式前线	日	803MB
指环王 战略版	美	528MB	FLOW	美	88MB

PSP ISO					
名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
铁拳 暗之复苏	欧	1100MB	古墓丽影 周年纪念版	日	790MB
福特拉力越野赛	欧	424MB	海腹川背 携带版	日	119MB
向日葵	日	1530MB	星之海洋2 二次进化	日	1070MB
怪物猎人 携带版 2nd G	日	769MB	捉猴啦 P	日	714MB

中文游戏区

最近十分令人惊叹的一件事就是《怪物猎人 携带版 2nd G》的"超高速"汉化了。虽然在第一版推出时，其BUG和错别字数不胜数，但是在后期的不断更新下，目前1.5版已经基本上将大部分程序错误都扫除了。喜欢中文版的猎人们可不能错过啊。

机种	名称	汉化组	机种	名称	汉化组
NDS	传说中的翠君 夏色射手	推倒美男游戏汉化组	PSP	无限回廊	官方汉化
PSP	密域奇魂 伊底亚传承	官方汉化	PSP	怪物猎人 携带版 2nd G v1.5	CG 汉化组
PSP	中原之霸者 三国将星传	PSPCN	GBA	召唤之夜 铸剑物语2	Dump by KunLunShen

软件更新区

最近的国产软件还真不少。PSP上的公交查询系统再出新版，可惜还是只有北京的公交线路。xReader也出了新版，加入不少新功能。Wii英语阅读小助手DS进行了部分改进，对学英语的朋友们来说帮助很大。VNDS是NDS上一款比较有趣的软件，可以实现有声电子读物的功能。另外，如果你非常喜欢某个NDS游戏中的背景音乐，可以借助NDS Sound Extractor这款软件将它们提取出来。

PSP 软件更新列表					
名称	类型	版本	名称	类型	版本
PSPDOS	模拟系统	V0.2	xReader	电子书	V1.1.0-release1
公交查询系统	公交线路查询工	V0331	Astroid Escape	飞行游戏	V1.0
万年历	年历查询	VTest	PSP PowerWord	电子词典	VTest

NDS 软件更新列表					
名称	类型	版本	名称	类型	版本
Woopsi	操作系统	V0.3	NDS Sound Extractor	音乐提取	—
Wii 英语阅读小助手 DS	学习软件	V1.2	Reno Studio	多功能软件	V1.2
VNDS	电子书	V1.2.7			

影音更新区

最近高素质CG动画电影频频推出，《苹果核战记》、《.hack》等等都是上佳作品。在这里强烈推荐《苹果核战记》，相比起上一部，本作忠实地再现了原著的剧情和人物关系，打斗场面也更加精彩，有几分好莱坞科幻电影的味道。

影音更新列表			
名称	影片格式	名称	影片格式
我是传奇	480MP4	幸运女神战斗之翼	480MP4
摩诃不思议大冒险	480MP4	Clannad 剧场版	480MP4
求婚大作战 SP	480MP4	翼神传说 多元变奏曲	480MP4
苹果核战记	720MP4	机动战士高达 逆袭的夏亚	720MP4
星球大战前传Ⅲ 西斯复仇	720MP4	超时空要塞 ZERO（1~5）	480MP4
摇滚之神	480MP4	高达 08MS 小队剧场版 米娜的报告	480MP4
冲浪企鹅	480MP4	迷雾	480MP4
机动战士高达 0080 口袋里的战争	480MP4	.hack//G.U. TRILOGY	480MP4
律政英雄	480MP4	勇敢的故事	720MP4










本下载列表包含2008年3月25日~2008年4月7日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。



精彩内容导视

提升为国际标准工艺生产，兼容性大幅度提高

各位读者大家好，“口袋光环miniDVD”现已采用国际标准工艺进行生产，兼容性方面有大幅度提升，相信各位读者应该不会再遇到光盘无法读取的困扰了，接下来看看本辑的精彩影像内容吧！

游戏展望台

喜欢“《机战》系列”的玩家都在期待的一部作品《无限边境　超级机器人大战OG传说》于近日公开了最新的游戏影像。此次包括各角色以及连携攻击等内容的介绍，让我们先睹为快吧！



展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队





近期掌机游戏全面收录，为您打造绚酷的视觉盛宴！

本辑为您介绍由热门动画《反叛的鲁鲁修》改编而来的《反叛的鲁鲁修　失去的色彩》，除此之外还有NDS平台上一款题材新颖、全程加入语音的文字类AVG《圣痛》。

火热试玩区

本次“火热试玩区”栏目里为您介绍的自然是近期绝对重头大作《怪物猎人　携带版　2nd G》，游戏超高的素质相信会令每位狩猎者都赞不绝口。另外，PS平台上的经典RPG《星之海洋2》的移植重制版也悄悄地与玩家们见面了。





乌冬：《MHP2G》这款大人气狩猎动作游戏于3月27日如期而至，它的到来在瞬间就使得猎人群里掀起了新一轮的狩猎热潮，对比前作，本作的完成度可谓相当之高，下面就让我们用实际影象来看一看本作新增了哪些要素吧！

超级玩家

3月27日发售的《MHP2G》让所有猎人都为之疯狂，本辑的《掌机王SP》里有众小编为您准备的详实游戏攻略。为了配合书面攻略，“口袋光环DVD”这次收录了《MHP2G》形象怪物“迅龙”的速杀视频，视频制作者依旧是我们的老朋友雷文。



《MHP2G》形象怪物迅龙速杀影像



雷文：各位猎人朋友大家好，近来的狩猎旅程还进行得顺利吧？此次为大家带来猎杀G级迅龙的视频。由于该新怪的打法目前还尚未成熟，希望这个双刀对迅龙的视频能起到抛砖引玉的作用，相信在不久的将来，更为完善的打法会被众猎人总结出来，到时候就能欣赏到更为精彩的视频。

《怪物猎人》专门志诞生！

影像、情报、攻略、研究、周边
有关《怪物猎人》的一切在此集结！



2008年4月号
VOL.01
MONSTER HUNTER MAGAZINE
怪物猎人 狩猎志

掌机王猎人小组全力打造！

4月18日
全国上市



精美赠品
狩猎猫金属挂饰



ISBN 7-88527-223-4
9 787885 272234 >



怪物猎人狩猎DVD影像主打套餐！

"《怪物猎人》系列"回顾
——了解《怪物猎人》从这里开始

狩猎生活
——宇轩的新人狩猎记（第1集）

猎人武器大系
——片手剑的极意

《MHP2G》达人玩家热血屠龙
——迅龙速杀演示
——眠鸟速杀演示
——熔岩龙速杀演示



本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元